Informatikai magazin PC felhasználóknak

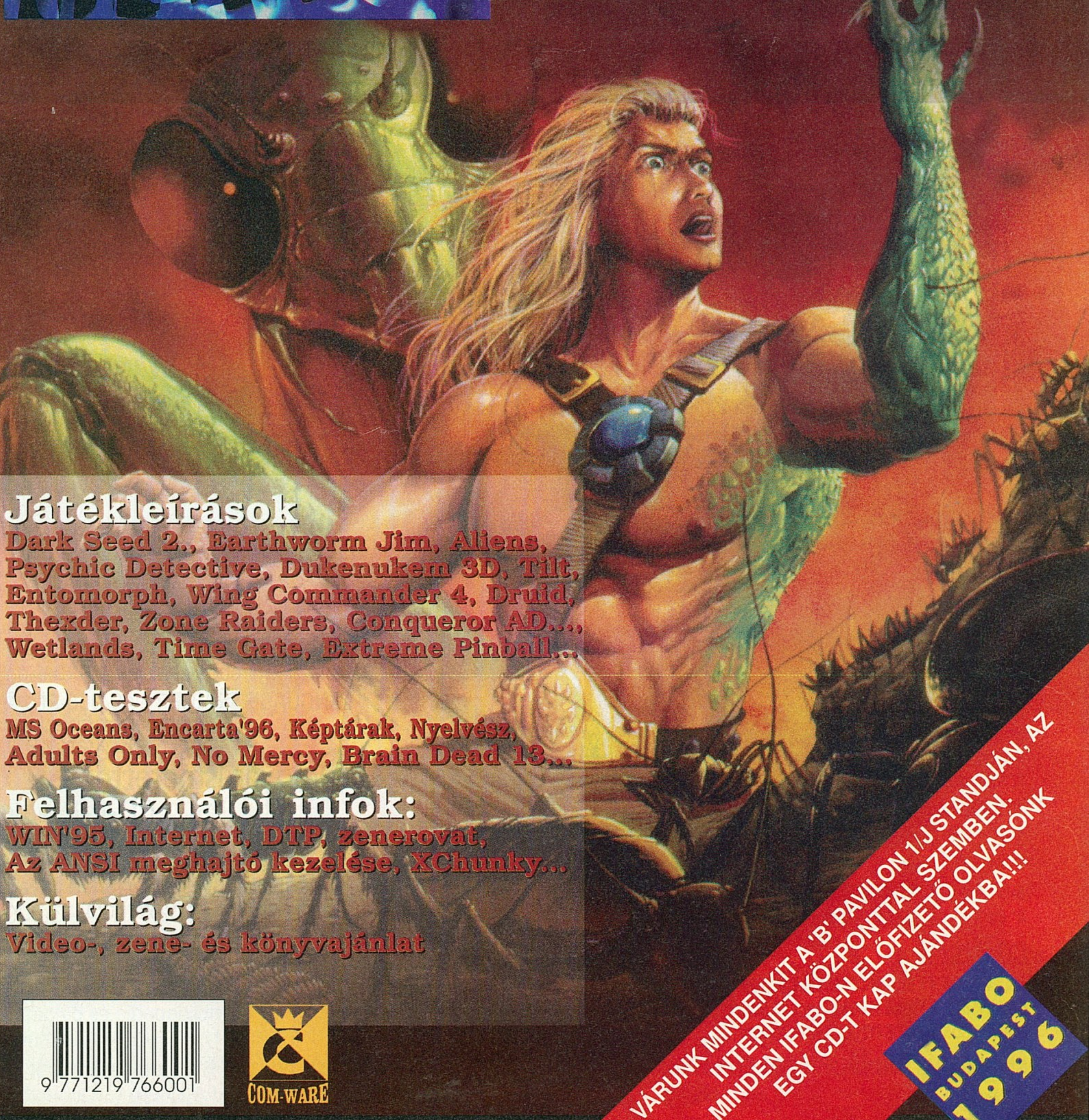
Nr.3. Ára.: 198,- Ft

PC ULTRA ● I. évfolyam 3. szám ● 1996. április

PC ULTRA

NYEREMÉNYJÁTÉK!!!

+8 oldal változatlan áron!!!



Játékleírások

Dark Seed 2., Earthworm Jim, Aliens, Psychic Detective, Dukenukem 3D, Tilt, Entomorph, Wing Commander 4, Druid, Thexder, Zone Raiders, Conqueror AD..., Wetlands, Time Gate, Extreme Pinball...

CD-tesztek

MS Oceans, Encarta'96, Képtárak, Nyelvész, Adults Only, No Mercy, Brain Dead 13...

Felhasználói infok:

WIN'95, Internet, DTP, zenerovat, Az ANSI meghajtó kezelése, XChunky...

Külvilág:

Video-, zene- és könyvajánlat

9 771219 766001

COM-WARE



Élvezd a virtuális valóság őrületét.
FORTE VFX-1
Belépő egy másik dimenzióba!
Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Minden játékkal játszható.
Multimedia World ☆☆☆☆☆
díjat nyert szabványteremtő sisakja.
145.000 Ft
AKCIÓ!
MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
VFX1
H·E·A·D·G·E·A·R
Hangszórók
Floppyt és monitort
óvó mágneses árnyékolás
Hangerő,- és hangszín-
szabályozási lehetőség
220 V-ról üzemeltethető
J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900
CD játszók
UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 11.900
UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec) 18.900
UMAX IS803 8 X EIDE (1200kB/sec) Hívjon!
COMPAQ
multimédiás számítógépek
és notebook-ok
Microsoft®
szoftverek teljes választéka
Bertelsmann CD-ROM-ok:
- 10.000 Ft-tól
Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.
LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól
A legmagasabb szintű
angol nyelvoktató CD-k.
Magyar ismeretterjesztő
CD-ROM-ok
KÉPTÁRAK - 5.000
Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.
AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000
Mesejáték– mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.
MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900
Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételire készülőknek
Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból
Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.


ECOBIT®
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel/fax: 322-9202, 268-0361, 351-3078
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
Nálunk lehet választani!
INDYCAR RACING
WETLANDS
Take A Deep Breath
Home Design 3D
Home Design 3D
WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM
12 CD-ROMs
MEGAPAK 3

PC ULTRA ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Közhírré tétetik!

Folytatódik a nagyszabású PC ULTRA előfizetési akció!
Itt mindenki nyer!
Az előfizetési díj 1 évre 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db . Ez ugyebár pontosan annyi, mint a hírlapárusoknál, azonban megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is ez lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt **azonos áron juthatnak hozzá** a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény. Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.
Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, őrült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy **féléves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon**, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.
Az idei év meglepetéseket is tartogat előfizetőink számára. Ezek persze csak akkor meglepetések, ha előre nem áruljuk el őket. Annyit azért elárulunk, hogy lesznek olyan hónapok, amikor **csak az előfizetők kapnak meg a laphoz tartozó bizonyos mellékleteket.** Ezek az utcai terjesztésben kapható lapokban nem lesznek benne.
Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.
Lesz őrült sorsolás is azok között, akik 1996. tavaszán érvényes 1 éves előfizetéssel rendelkeznek.

A fődíj: 50.000,- Ft készpénzben!!!



Természetesen emellett multimédia eszközök és játékok is várják majd, hogy gazdára találjanak. A sorsolásra az IFABO'96 kiállítást követően fog sor kerülni, így még azok is részt vehetnek a sorsoláson, akik az IFABO-n fizetnek elő. A részletekről legközelebb szólunk. Nincs más hátra, fizess elő és biztos, hogy minden hónapban hozzájutsz lapunkhoz!

Játék



Törekvéseink között első sorban szerepel az, hogy az újságban közölt szöveganyagon túl is nyújtsunk valamit Olvasóinknak. Először arra gondoltunk, hogy mindenkihez elmegyünk és egész éjszaka csintalan vicceket súgdosunk a fülébe. Mivel ettől nyilván sokaknak álmatlan éjszakákat okoztunk volna, maradtunk inkább a nyereményjátékoknál. Az újság lapjain időről-időre találkoztok majd az innen balra látható Ultra-kölyökkel, aki különböző elmés kérdésekkel szórakoztat majd benneteket. A kérdések megfejtői között különféle apró csecsebecséket (hardvereket, szoftvereket, CD-ket, könyveket, meg mindenféle bigyót) fogunk kisorsolni a játékban megjelöltek szerint. Ehhez mindössze annyi a teendő, hogy a megfejtésedet a középre befűzött levelezőla-

TARTALOM

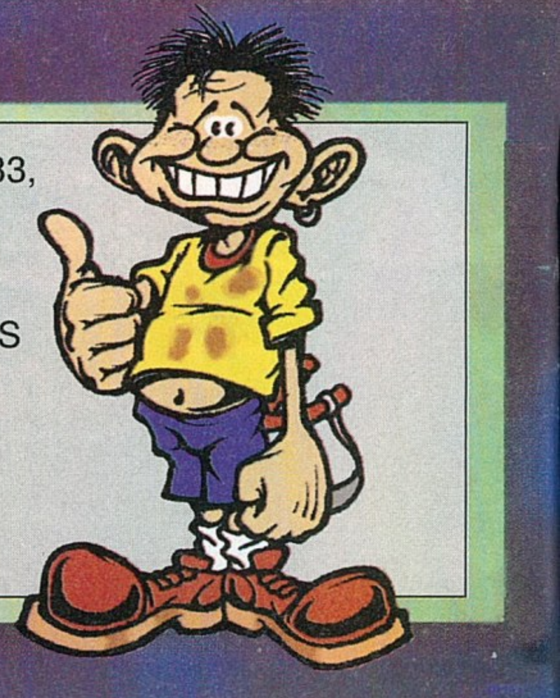
JÁTÉK/CD TESZTEK

A tesztablak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Tesztpéldánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük – ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelemszerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknek mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133, 256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.
Tesztpéldány: Drink or Die BBS

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★☆☆☆



pon, a levlap hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levlapon értelemszerűen a játék sorszámához kell beírni. (Figyelem, van olyan játék is, amire külön levlapon kell beküldeni a megfejtést, pl. Könyvbarát, Microsoft játék!) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, **az egyéves előfizetőink négyszeres, a féléves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson** (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

FELHASZNÁLÓI INFOK:

ÁLLANDÓ ROVATOK

KÜLVILÁG

BOOT

Köszöntünk mindenkit lapunk legújabb számában, ami több újítást tartalmaz az előző számhoz képest. Tekintsük először is át, hogy mik ezek. Nos, a legszembetűnőbb a befűzött levlap, ami bízunk benne szimpatikusabb lesz, mint a kivágható változat, sokan nem szívesen nyírbálták meg lapjukat. A másik ugyancsak szembetűnő változás a plusz 8 oldal. Sokat gondolkodtunk rajta, hogy milyen formában szervezzük át lapunk belső tartalmi felépítését. Nos, többek egybehangzó javaslata alapján arra az elhatározásra jutottunk, hogy átmenetileg a felhasználói rovatokat alakítjuk át egyfajta mellékletté, így akit ez a téma nem érdekel, nyugodtan kiszedheti az újságból, és odaadhatja annak, aki több hasznát veszi, ettől függetlenül megmarad a 48 oldal is.

Több új rovat is bevezetésre került, az Exkluzív rovat igazi exkluzivitásokat tartalmaz, a Wurlitzert pedig kibővítettük multimédia CD-k bemutatásával.

Lapunk a levelek visszajelzései alapján nagyon jó fogadtatásban részesült, alig győztük az első számot utólag elpostázni annak a rengeteg olvasónak, aki csak a második számtól figyelt fel a PC Ultrára. Igazán örülünk neki, hogy példányszámunk tovább növekszik, ebből a számból már szinte minden terjesztőnk emelt példányszámot igényelt az előzőhöz képest, így továbbra sem kényszerülünk áremelésre (legalábbis egyelőre nem).

A nyereményjátékok is nagy sikert aratnak, reméljük, hogy ezen lapszámunk megjelenésekor első számunk nyertesei már mind megkapták nyereményeiket, a nyertesek neveit a 19. oldalon megtaláljátok.

Nem unatkozunk, és a következő hetekben nem is fogunk. Két nagyobb rendezvényre is készülünk, kb. egyidőben kerül megrendezésre a hagyományos nemzetközi multimédia seregszemle, az ECTS tavaszi kiállítás Londonban, ahol két fővel képviseltetjük magunkat. Bízunk benne, hogy Bryan és WT Pooh következô számunkban egészen friss információval fognak ellátni benneteket az ECTS-ről. Ebből kifolyólag következô lapszámunk csak április utolsó napjaiban fog megjelenni. Ez a lapszámunk is késett pár napot, azonban ennek pont a másik rendezvény az oka, amire készülünk. Részt veszünk az IFABO-n is, és több hirdetőnk pont ebből adódóan csak késve tudta leadni a hirdetési anyagot. Az ő nevükben is elnézéseteket kérjük a csúszásért. Az IFABO-val kapcsolatos eligazítást megtalálhatjátok az 50. oldalon.

Lapunk reméljük továbbra is elnyeri tetszéseteket. Ja! Előfizetôink a következô számmal együtt valami pluszt is kapnak. Hogy mi lesz az, az egyelőre legyen meglepetés...

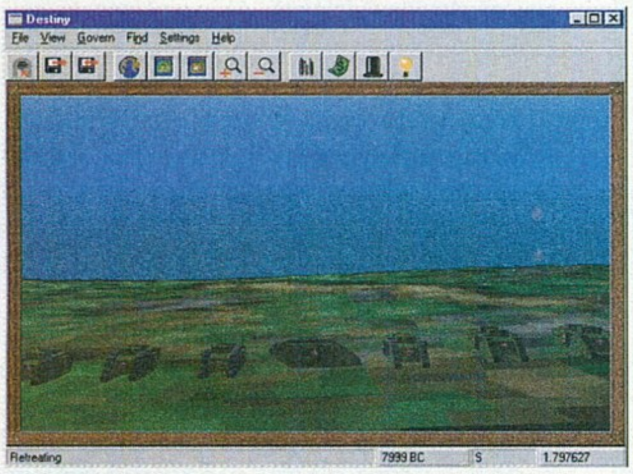
a szerkesztők

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 3.szám - 1996. április, megjelenik havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Gáspár Zoltán (O-man)
Borító: Entomorph PR poszter
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661
Lapunk következő száma április 30-án jelenik meg

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül belföldi postautalványon, vagy átutalással a COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 198,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft, fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft® fiatal felhasználókat támogató programjában
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás (főlap): Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/03-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Nyomás (mellékletek): Pátria Nyomda Rt. F.v.: Füleki Lajos
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint számítástechnikai üzletek és könyvesboltok

NEWS

Amióta csak megjelent a ***Civilization***, azóta folyamatosan próbálják leutánozni és meghaladni. Az eredetiből mindenesetre eladtak eddig mintegy 800000 példányt, így lehet valami abban, hogy ebből ír mindenki klónt. (Csak a mostani Newsban lesz vagy kettő.) Maga *Sid Meier* is megkíséreli felújítani ezt a hatalmas sikert — a múlt számban már említettem a ***Civilization 2***-t, s mire ezt olvassátok talán már meg is jelent. *Bill Stealey*, a *Microprose* másik alapítója is pontosan ezt tervezi. Csak ő időközben egy másik céget alapított, az *Interactive Magic*-et.



DESTINY

Most az ő elnöksége alatt *Adrian Earle* készíti a **DESTINY**-t. A játék főbb előnyei a *Civilization*-höz, illetve a *CivNet*-hez képest: Választhatóan forduló alapú vagy real-time a többszemélyes játék. Az egész játék alapvetően arra hajt, hogy ha több ember játszik, az minél élvezetesebb legyen. Szövetséget köthetünk egymással vagy valaki ellen, bármit elcserélhetünk stb. Persze sokan magukban fognak játszani, nekik a többféle scenario jelenthet komoly újdonságot. Természetesen végigjátszhatjuk a történelmet, a kőkortól az első űrhajóig, de ennek többféle szeletét is kiválaszthatjuk, ha rövidebb játékra vágyunk. A számítógép remélhetően méltó ellenfél lesz, ezt Dr. Walter Tackett, a mesterséges intelligencia elismert szakértője készíti.



THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

A legnagyobb durranás talán a grafika lesz. Az, hogy három dimenziósra tervezik az egészet, az szinte természetes. Azonban stratégiai játékban még nem volt szerencsénk az akció/kaland vonalon nyomuló elsőember nézethez. (Ismert példa: DOOM). Ez nemcsak arra használatos, hogy gyönyörködjünk, hanem arra is, hogy nehezebb legyen a játék: bizonyos nehézségi fokozattól csak ez a nézet áll rendelkezésünkre, ameddig a "felderítés" tudományt meg nem ismerjük. A másik, ahhol ez a nézet használható lesz, az a harc. A Civ-ben megszokott automata harc mellett lesz olyan mód is, ahol magunk irányítjuk a bandát. Magunk választhatjuk ki a népünkhöz tartozó díszítő elemeket is. S a legszebb — 256 színtől truecolor-ig terjed a színválaszték. Mindehhez Windows 95 és CD szükséges. (Mondjuk itt említem meg, hogy egy másik MICROPROSE sikerjáték, a ***Master Of Orion*** folytatásának most ***Master Of Orion II: Battle At Antares*** a címe és április-július között tervezik a megjelenést...)

Valamikor az ősidőnkben, már említettem vala, hogy az Interplay elhappolta az AD&D/Forgotten Realms jogot az *SSI*-től. Mondjuk az SSI meg is érdemelte az ***EOB 3*** után. Igen, ám de ezért cserébe játékot is kéne ám készíteni. Az *Interplay*-nek pedig a ***Stonekeep*** most elég RPG-nek egy időre. Körülnézett a *Brian Fargo* vezette horda, hogy mire is vessék rá magukat? Annyira messzire néztek, hogy meglátták Hancu mester Félbús brutális ork harci kesergőjét. Mivel volt egy Hangyányi agyuk, rájöttek, hogy az' játék, amihez ilyesmit ír egy viszonylag épelméjű ember, az csak brutálisan jó lehet. Mi mást is tehettek volna, minthogy BLOOD & MAGIC néven elkezdjenek egy ilyen játékot nyomni? Eszükbe jutott, hogy pl. ezen cikk szerzőjének az egyik kedvence a Popolous II vala igen hosszú ideig, ezért onnan is loptak egy szép ötletet. Ez pediglen a Mana. A játék fő szívatása úgy néz ki, hogy a mana szépen folyamatosan csordogál, de max. 300-at tarthatunk meg belőle. Ezért folyamatosan fel kell használnunk azt. Mire is használhatjuk? Az alapfelhasználás az, hogy Basal Golem-eket teremtünk halomba potom 40 manáért. Ezek az alapegységek — végre nem egyszál emberek építenek fel két perc alatt egy várat. Sőt, még gólemből is kell egy pár, egy kriptához példának okáért mindjárt négy kell. Ha egy gólem éppen nem csinál semmit, akkor szépen leül amúgy piramisformán, és elkezd 10 másodpercenként egy manát termelni. Ezeket aztán akár kutatásra (!!) is felhasználhatjuk, hogy még ocsmányabb kreatúrákkal népesítsük be a tájat. Sajnos — vagy éppen szerencsére — mindkét fél ugyanazokkal a szörnyecskékkel indul, így orkokat nem vezethetünk a csatába. Természetesen ezzel még csak egy kicsit csavartunk a Warcraft II-n. Ezért aztán gondoskodtak róla, hogy alig legyen elég egy PC Ultra az összes szörny meg a tulajdonságaik felsorolására. Íme egy példa: Van ugye pap meg lovag (paladin). A pap igen hatékony: egy mana/egy HP arányban gyógyít, a lovag viszont dupla annyi manát fogyaszt. No persze egy lovagot kicsit nehezebb közelharcban elhessegetni, mint egy papot, viszont a ló nem megy ám el akárhol...

THE AMERICAN CIVIL WAR: *From Sumter to Appomattox*. Valóban, az amerikai polgárháború a Sumter erődnél tört ki és Appomattoxnál lett vége. Az Interactive Magic nem is olyan új játékában újrajátszhatjuk a már sokszor látott háborút. Azért nem olyan új, mert a játék alapja az Adanac Command Systems egy régebbi, boltokba nem került játéka, a The Road From Sumter to Appomattox II. A cég az új játék fejlesztésében is részt vesz. Amiben ez a Civil War többet ígér a rengeteg elődnél az természetesen a grafika — sajnos csak Win95 alatt. A háborút nemcsak csatákkal hanem helyes politikai döntéssel is meglehet nyerni. Úgy hiszem, a megszállott stratégák ezzel is eltöltenek majd egy kis időt, de igazi nagy durranás nem lesz — remélem tévedek!

Az ókorban egymást váltották a különböző birodalmak: Mezopotámia, Egyiptom, Görögország, Róma. Sőt Kína és India is igen hatalmasak ugyanebben az időben. Ennek a közel 5000 évnek a történetét játszhatjuk el a *Sierra* **THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES** c. játékában. A játékmenet ismerős a Civilization-ből (már megint!): választunk egy kultúrát. Körülnézünk a környéken, hogy mit lehetne termelni. Elkezdünk termelni, majd városokat építeni. Ezután szétosztjuk az embereket a katonaság, a kutatás, a kereskedelem és a diplomácia között. Az összes ismert címkét erre a játékra is ráaggatják: 3D SVGA grafika, animációk, CD minőségű zene. Szokás szerint semmi nagy ötlet nincs, csak a régi kliséket próbálják újra és újra eladni. Igen ritka az új ötlet — talán csak a Bullfrog lep meg minket néha egy-egy jó ötlettel. (Most épp 7-8 CD-t készítenek, de erről már írtunk a CoV 57 News rovatában.) Akinek van egy jó ötlete, az lehetőség szerint a végtelenségig bonyolult játékkal és ócska grafikával csapja agyon, ld. még a Millennia: Altered Destinies esetét. Én meg ezekről kényszerülök News-t írni... Panaszkodtak régebben, hogy csak stratégiából áll a News. Hát ilyesmi előfordul, több okból is: akcióstuffokra nem érdemes a helyet pazarolni, jó szimulátorból 1-2, ha akad havonta, RPG sincs sok — viszont tele van a virtuális és a valóságos levelesládám stratégiával...

Az **OUTPOST 2** sem nevezhető valami fenenagy új ötlettel bíró stuffnak. A játék első részében a marketing-programozók versenyfutás katasztrofális végeredményét láthattuk: a marketingesek eget-földet ígértek, a programozók ezt meg a szükséges időpontra nem tudták elkészíteni, így valami rémségesen rossz játék született. Most persze a marketingesek igyekeznek csendben maradni, és hagyni a fiúkat dolgozni — ezt mások is eltanulhatnák esetleg... Gentry Lee is csatlakozott hozzájuk, őneki már hosszú az interstelláris bűnlajstroma: Asimov társszerzője a Rama novellák írásakor, a Viking szonda Marsra és a Galileo Jupiterre szállásánál is ott tüsténkedett.

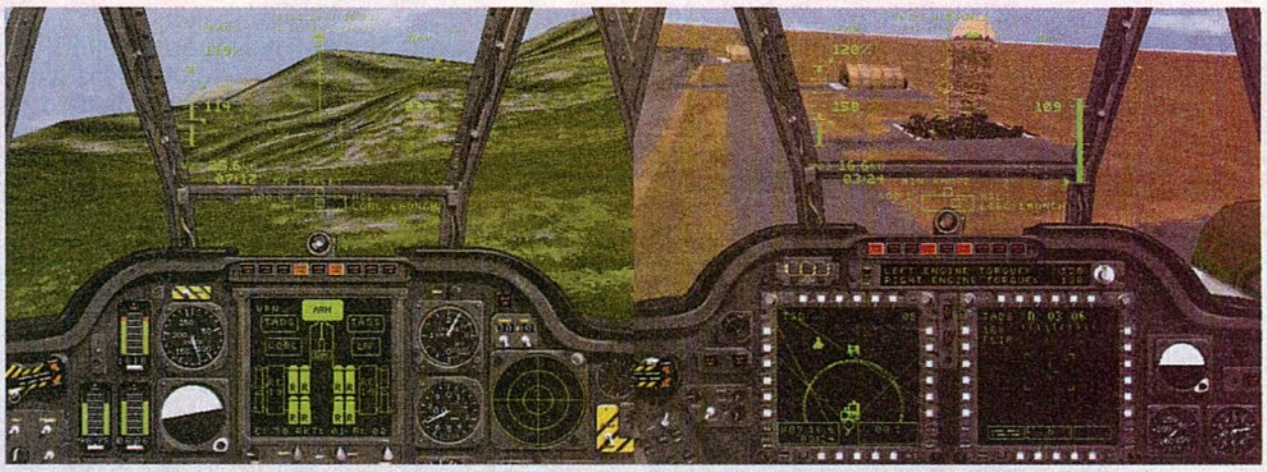
Mivel a játék hatalmas hátránnyal kénytelen a piacon indulni, ezért igencsak jónak kell lennie, hogy ne legyen hatalmas bukás. Nézzük meg, miből



Játék 1

Minek a rövidítése az SSI?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db demo CD-t sorsolunk ki.



APACHE

állhat elő ez a valóságos csoda. A játék indulásakor egy expedíciót irányítunk. Kiválaszthatjuk, hogy melyik bolygót kolonizáljuk — az előző résszel ellentétben a szükséges infókat megkapjuk ehhez. A bolygók meglehetősen realisztikusnak készülnek — egy csillaghoz közeli bolygó sokkal forróbb, mint ami távolabb van. Tervbe van véve az évszakok váltakozása is. A grafika is sokkal fejlettebb lesz. A játék folyamán bármikor kérhetünk egy kis oktatást — általában külön szoktak oktató küldetések lenni. Valójában az első Outpost ígéretét: Egy komplex űr stratégiai játék, okés grafikával kívánják teljesíteni. Kívánom, hogy sikerüljön....

Az **Apache** helikopter fenemód népszerű — mind a szimulátorokban, mind a harctéren. Tekintve azt a fegyvermennyiséget és mozgásképességet amit ez a gép nyújt ez nem is csoda. A közelmúltban a *Digital Integration/Interactiv Magic* kiadott egy **Apache** szimulátort, és az *Origin* is készít egyet. Az *Origin* részéről két embert érdemes megemlíteni: *Andy Hollis* és *Paul Grace*. Andy korábbi munkái: ***Chuck Yeager Advanced***



OUTPOST 2.

Flight Trainer, F-16 Combat Pilot, LHX Attack Copper, Chuck Yeager Air Combat, US Navy Fighters. *Grace* bátyó eddig csak a ***MiG Alley Ace, Gunship, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II-II*** játékokkal lepett meg minket. Most ehhez a két emberhez addjuk hozzá a Jane's anyagát! A *Jane's* cég katonai referenciamunkákat, folyóiratokat ad ki, és e terén egyértelműen ő a legjobb. Így az AH64D szimulációja a lehető legreálisabb lesz.

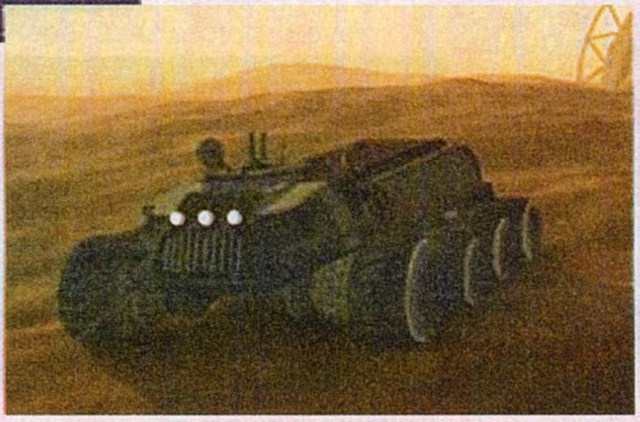
Mint említettem, a a DI/IM féle Apache már megjelent, de fenemód egyedül érezte magát. Pedig jó néhány példányt már eladtak belőle, de valahogy mégis olyan magányos volt szegény. Gondoltak hát egyet, és gyorsan nekiálltak ellenfelet kreálni. Erre a Hind — az orosz válasz az Apache-ra — mutatkozott megfelelőnek. Szóval az Apache (meg a Tornado, mert az is DI) után jön a Hind, ami szokás szerint igyekszik hű szimulációja lenni az eredetinek. A legérdekesebb az alacsony magasságú repülés megvalósítása lehet, amit nemrégiben még az oroszok egyik legnagyobb titka volt. Hamarosan pedig már egy szimulációban üdvözölhetjük.

Van egy *2112* nevű cégecske Ausztráliában, ami agyon dicséri a készülő RPG-jüket, a **CRUSADE**-et. Amit leírnak, az valóban igen pazarnak ígérkezik, azonban ki tudja megítélni, hogy igazuk van-e? Merthogy a játék természetesen még messze van a késztől. Mindenesetre leírom ide röviden, hogy mit ígértek: valós 3D RPG, olyan grafikával és játékmenettel amit, még sose láttunk. Kíváncsi leszek, például az Ultima Underworld-öket veri-e majd...

Legközelebbi számunkban különleges meglepetést láthattok majd — ne hagyjátok ki!

Multimédia és újság

Ebben a hónapban egy szokatlan újítással szeretnénk meglepni olvasóinkat, kicsit jobban bonckés alá vontuk egyik születőben lévő laptársunkat, az **Other Side Multimédia PC Magazin**t. Sokaknak



ismerősen csenghet a név, bár eddig csak CD formában létezett a kiadvány, - s mint hazai multimédia - karácsonyi megjelenésekor már tudósítottunk róla. Az újévben azonban nem sokat hallottunk a CD-ről, csak lázas munkáról és titokzatos újdonságokról suttogtak a jólértesültek.

A terveik szerint kéthavonta CD melléklettel megjelenő lap, már formátumával is stílusteremtő lehet a hazai kínálatban. A multimédia-hírmagazin fogalom még nem született meg, illetve talán éppen most lehetünk tanúi a folyamatnak. Sokan olvasunk havonta olyan drága angol és német lapokat, amelyek szinte csak híreket, információkat közölnek, de egyetlen hazai kiadó sem vállalta fel



egy ilyen típusú magazin megjelentetését. Az Other Side Multimédia PC Magazin az otthoni fehasználók információ-éhségét elégítené ki, kéthavonta. Igényes válogatást adva az adott időszak újdonságairól, érdekességeiről. A CD-n természetesen az előzetesek mellett megtalálhatók az aktuális játék és multimédia szenzációk demó, illetve azok shareware verziói is.



A lap koncepciói jelentősen különböznek a többi jelenleg piacon lévőtől, de vajon a CD is ennyire eltér-e a hagyományossá váló “cover CD”-k stílusától? Versenyképes-e más CD-k anyagával? A válasz erre a költői kérdésre, hogy igen, hiszen az első két CD-X megalkotása is részben Shy koncepcióit tükrözte, de a tapasztalatait leginkább megint arra használta fel, hogy miként is valósíthatná meg a szokványostól való különbözést, a CD-t de másképp.

Bár az első CD is már igényes grafikai tervezéssel büszkélkedhetett, de a mostani szám mégis valamennyivel többet ad ennél. Játékprogramok, animációk, demók, shareware programok, utility-k, cikkek, tudósítások, party riportok alkotják a CD anyagát. Szinte mindenki talál érdekeset közöttük. Nem feledkeztek meg azokról sem, akik az OS/2 mellett döntöttek, s a 3D rajongók is találnak kedvükre való anyagokat. Érdekes kísérlet az “All Time Game Guide”, amely most kb. 150 játékot mutat be az elmúlt évek kínálatából, de az ígéretek szerint folyamatosan bővülve, teljes áttekintést szeretne adni a fontosabb kategóriák összes megjelent programjával kapcsolatban.

Interneten is tervezés alatt áll egy Other Site-t, ahonnan az érdeklődők hamarosan online információkhoz juthatnak a magazin akcióiról.

A tervek nagyszabásúak, s ezt csak megfelelő csapattal lehet megvalósítani, de úgy tűnik, Shy megtalálta azokat a segítőtársakat, akik már elég régóta írogatnak a különböző lapok hasábjain.

A CD grafikai tervezése Flash és Shy közös munkája, de a kulisszák mögött egy tehetséges új programozó (Reptile) is rejtőzik, aki a szerkesztők tervei szerint készítette el a



multimédia fejlesztő rendszert, segítve ezzel a szebb megjelenést, amelyet az IFABO-ra időzítettek.

További információk a **141-2495**-ön, vagy a **1399 Bp. Pf. 701/113** címen szerezhetők be.

Megrendelési lehetőség közvetlenül is adott a befűzött levlap segítségével.

WT Pooh



Játék 2

Mi a 'fedőneve' az Other Side főszerkesztőjének?

A helyes megfejtések beküldői között 5 db **Other Side** CD-t sorsolunk ki.

JÁTÉKTERMI SÖRSÉTA

Vidám feladatot kaptam: mivel mostanában divatté vált, hogy mindenféle újságokban a játéktermekben fellelhető időmúlató programokról is beszámolókat írnak, engem bíztak meg a feladattal, hogy kiterjedjek városszerte, és hasonlóakat alkossak én is. Mivel a hűtő tartalma az utóbbi időben rémesen megfogyatkozott, boldogan vállaltam a feladatot, mert néhány hamuban sült rénes sztotyinkát is ajánlottak útravalóul. Rögtön tudtam, hogy javarészt mibe fogom fektetni őket. Indulásképpen megálltam néhány helyen, hogy nagy stratégához méltóan aprólékosan megtervezzem, mi is lesz a főcsapás iránya. Miután ezeken a helyeken + futással + rendeztem számláimat, rájöttem, hogy semmi értelmeset nem sikerült kisütnöm, szóval kénytelen leszek a munkát némi rögtönzéssel elvégezni. Így tehát véletlenszerű helyekre tértem be, ahol sajnos a személyzet legnagyobb része nem akart ismerkedni, viszont roppant érdekes tapasztalatokkal gazdagodtam: találkoztam például automatákkal, amelyekbe 20 sztotyinkát kellett elhelyezni, golyók bóklásztak bennük, és a pénzemért 3-5 alkalommal kiírták, hogy TILT (én ezt nem tartom valami nagy játéknak). Aztán volt még olyan is, ahol visual feelingre épült a móka, csak botkormányokat kellett rángatni hozzá meg gombokat nyomkodni + ezeknél úgy ahogy jól is éreztem magam, csak az nem tetszett, hogy hiába kötöttem cérnát a húszasra, sose tudtam visszahúzni őket.



Az áttörés akkor következett be, amikor egy szolid helyen ('az úri közönség verekszik') egy sarokban meghúzódó masinán az **EL DORADO** feliratot pillantottam meg. Olé! *Pizarro* és *Cortez* hiába kereste, de én majd' ötszáz évvel utánuk megleltem itt Pestlőrinc mélyén! Amikor felmutattam a húsz pengőmet, a személyzet közölte, hogy minimum öt ilyen darabra van szükségem, hogy játszhassak ezzel a titokzatos ketyerével. Én ugyan jeleztem, hogy ennyi pénz nincs a Föld kerekén, de mivel hajthatatlannak bizonyultak, zsebeim rejtett zugaiból csak sikerült előhalászni a kívánt összeget. A következő fél órában többször lehalásztam a zsebeimet, és ha jól emlékszem, kábé 8 évi PCU előfizetést játszottam bele a masinába. Mivel így teljesen with kerültem out of money, gondoltam, hogy ekkora nagy okosságot mindenképpen közkinccsé kell tenni.

Szóval: a játéktermek mélyén általában fellelhetsz olyan eszközöket, amelyet a személyzet 'nyerőgép' megnevezéssel szokott illetni. Mielőtt odalépnél valamelyikhez, mindenképpen vésd az eszedbe, hogy ez a tulajdonosa számára 'nyerő' gép. Megismerheted a gépet arról is, hogy általában egy olyan címke díszeleg rajtuk, hogyaszongya '*A gép pénz kifizetésére nem alkalmas*'. Mint a későbbiekből kiderül, erre nem is lesz majd szükség, mindenesetre sajátságos filozófia az, hogy ha pénzt nem ád, akkor neked miért kell ezért pénzt fizetni? (A V2.0 verzió az az, amikor + saját elképzelésük szerint + pénzért tesznek bele creditet, de csak pontokat lehet nyerni a masinával.) Na mindegy. Vannak upgraded verziók is: ilyenkor a nyerőgép valamilyen konzoljátéknak van álcázva



(igen kedvelt a *Teenage Mutant Ninja Turtles*). Miért kell álcázni? Azért, mert egy ilyen játék üzemeltetése + elméletileg + a Szerencsejáték-felügyelet hatáskörébe tartozna, és ahhoz, hogy + elméletileg + legálisan működjön, a tulajnak be kellene jelentenie és + nem utolsósorban + súlyos (90%) adókat fizetnie a szerencsejátékért. Ezért inkább mint 'készségfejlesztő automata' létezik a masina, hogy a kocsmáros és az üzemeltető gennyesre kereshesse magát. Ez egyébként nem a te dolgod: a te dolgod az, hogy hagyd benne a teljes fizetésed, és vidd haza a pofonokat, amit a '*hol adja ez az ÁFA-s számlát?*' típusú kérdéseidre zsákmányolsz.

Ott tartottunk, hogy sikerült felfedezni a gépet. Amennyiben egy egész kicsit is hajlamos vagy arra, hogy a szerencsédet egy úgynevezett szerencsejátékon tedd próbára, akkor ezt mindenképpen ki fogod próbálni. (Ha az előbbi állítás true, akkor javaslom, hogy a kutyát a próba előtt írasd asszonypajtás nevére, hogy legalább az megmeneküljön + mert mindent el fogsz adni). Ez a 'szerencse'játék ugyanis csak a tulajdonosnak hoz szerencsét. Elképzelhető ugyan hogy a bátortalanul behajintott száz forintod még egyet fial, de természetesen azt öt percen belül bebukod és újabbakat (valószínűleg nagyobb címletűeket) fogsz kérni a gépbe.



(folytatjuk...)

Lacus

MIXIM ADULTS ONLY

"*Porn to be wild*" - ezzel a régi slágerrel kezdhetném az adult CD-k ismertetését. Igen nagy és főleg gyorsan növekvő választék áll rendelkezésre az ilyesfajta multimédiás termékekből. Hogy telik az idő! Egy (jó) pár éve még a 64-es *Sex Olympia*-n mulattunk és csak rángattuk, rángattuk a joystickunkat (amíg meg nem untuk). A 64 grafikai képességei nem nyújtottak megfelelő háttértámogatást az élvezhető (ilyen stílusban persze!) anyagokhoz. A később érkezett Amigó a memória és a háttértároló



kapacitás hiánya miatt csak egy pár fázisból álló animációt volt képes elénk tárni, igaz ezt már megfelelő minőségben. A nagyteljesítményű PC-k korában, CD-ROM-ok birtokában már minden akadály elhárult a filmszerű élményt nyújtó megjelenítés elől. Nincs más feladat, mint a lánykát odarendelni a kamera elé, "*Tedd, amire teremtettél!*" - mondani neki, és ha erre hajlandó a felvevők árnyékában is, rögzíteni a történéseket. Ezután már csak azt a programot kell megvenni, amely magában foglalja a *QuickTime for Windows* nevű movie-lejátszó forgalmazási jogát is, ennek segítségével gépre kell vinni az egész filmet. Sok munka tehát nem jár a dologgal, nyilván ennek köszönhető (és az eladási statisztikáknak) a dömpingszerű áradat. Most - és legközelebb - az eddig - számora - ismeretlen **PIXIS** cég egy pár CD-jét fogjuk megismerni. Nem is szaporítom tovább a mesét, jöjjenek az ismertetők:



REDCHAIR: Ez tulajdonképpen egy dokumentumfilm féle, több .mov file-ba szétszedve. A dolgunk mindössze annyi, hogy az installálás után kiválasztjuk a számunkra megfelelő fejezetet, és elkezdjük nézni. A kezelés nyilván senkinek sem okoz semmi gondot, mivel egy *QuickTime* movie-lejátszó ablak nyílik meg középen. Van egy HIDE menüpont is, itt rejthetjük el a képernyőt, ha szégyelljük, hogy ilyesmit nézünk. Egyébként itt aztán végképp semmi rejtegetnivalónk sincs, mivel a film az igen előkelő nevű *Cabaret Royale* mulató sztriptíztáncosnőit hivatott bemutatni. Ebből következően semmiféle keményebb pornójelenettel nem találkozunk, egy interjúsorozatot látunk a meglepően csinos és jóalakú hölgyekkel, valamint néha táncikálnak nekünk egy kicsit. Van itt egy bohóc is, ő valami groteszk narrátor szerepét akarja eljátszani, de egészében véve nevetséges és idegesítő.



PASSION FILES (Tales from the neuronet): Ugyanaz, mint az előző. Semmi akciójelenet, a történet itt arról szól, hogy egy számítógéphálózatban különféle lányokkal kerülhetünk kapcsolatba. A bejelentkezés utáni képernyőn kiválaszthatjuk a feminát, akinek a főszereplésével egy erotikus klipet láthatunk. Szintén szemnek kedves mulatság, mert szép lányokat válogattak össze. Az egy más kérdés, hogy ha nyáron kimegyünk a strandra, kb. tízpercenként elkacsázik egy ilyen a szemünk előtt, ami hasonló élményhez juttatja a szemünket. Igaz, hogyha enyém a CD, nyakra-főre nézhetem őket, ha a strandon öt percig követem, előbb-utóbb a hegyomlás barátja megpróbál lecsapkodni, de ez az élő közvetítés varázsa.

SEX & MONEY: Igen, ez a két dolog eléggé meghatározónak számít az ember életében. Itt már egy kicsit durvul a dolog, talán olyan soft-pornó irányzatnak nevezném. Van benne real 3D action is, de csak távolról szemléljük az eseményeket. Nagy



dérrel-dúrral hangoztatja a CD borítója hogy ez a film (mert ez tulajdonképpen egy film), egy bizonyos *Andrew Blake* alkotása. A neve nekem nem volt ismerős (maradok Coppolánál és Szomjas Györgynél), de lehet hogy a pornószakmában valami nagypályás lehet. Annyiban mindenesetre nagyot alakított, hogy talán ezen a CD-n a leggyönyörűbbek a hölgyemények. Ők egyébiránt előszeretettel foglalkoznak egymással, férfiszereplő csak fehér hollóként jelenik meg a filmben. Némi "művészi" beütést is tapasztalhatunk, jó kameraállások, megvilágítások, kisebb videotrükkök formájában. Van egy olyan érzésem, hogy a PC Ultra olvasói között nem dominálnak a leszbikus érzések, pedig nekik ajánlanám elsősorban (de férfiszemmel nézve is kellemes, hogy nem egy szőrös majmot, hanem két szép lányt látok).

(folytatjuk...)

Kozy

Psychic DETECTIVE

Miként azt sokan sejtik, rengeteg titkos kutatási eredménynek lehetnek a birtokában a nagyhatalmak, méghozzá azokon a területeken, amelyekről semmit nem árulnak el nekünk. Az ilyen területeket hívjuk mi parapszichológiának. A parapszichológiát feltehetően gonosz célokra is fel lehet használni (fekete mágia), de vajon mekkora befolyása lehet egy eszköznek a mindennapi életre? Megvadíthatjuk-e az embereket? Az ***Electronic Arts*** **Psychic Detective** című játéka erről szól.

Képek szöveg nélkül..





A játék egy nagy mozi, méghozzá 3 CD tartalmazza a meglehetősen hosszú művet. A mozi itt azt jelenti, hogy egy viszonylag normális gépen 12 képkocka/másodperccel látható film, 640x480-as felbontás mellett. A mozi csak ritkán teljes képernyős, általában egy kb. 320x200-as filmet láthatunk a képernyő közepén. A minőség nem rossz, de azért nem is tökéletes, viszont a film elvileg high colort, azaz 16 bites színeket tud, de fel lehet rakni 256 színű módban is. A felrakással elég sok probléma akadt. Elsőként kipróbáltam, hátha működik 4 megával is, de még csak ki sem írta, hogy több memória kell, hanem különféle hülye hibákkal állt le. Azután egy másik gépen a Sound Galaxy hangkártyát nem bírta és leállt az első hang megszólalásakor. Megnéztük eredetibb hangkátyával is, méghozzá egy Gravis Max-en, ahol szintén nem működött rendesen. A hang percegett a CD mozgásának ütemére, ha többet dolgozunk vele, valószínűleg ment volna, de inkább egy eredeti Sound Blaster 1.0-n próbáltam ki, ahol rendesen működött. Két helyen is megpróbáltam felrakni Windows 95 alá is, de ez nem sikerült, a program újraindította a gépet és be is fejezte ezzel.

A játéknak a hardverigénye nem kicsi, 486 DX-50 a minimum, 8 megabyte rammal valamint dupla sebességű CD meghajtóval. Persze az ajánlott konfiguráció Pentium , négyszeres CD meghajtó. A játék mindenképpen igényel hangkártyát, legalábbis nélküle nem hajlandó kilépni a konfigurációs menüből.

A mozi főszereplője Eric Fox (vagyunk mi). Eddigi életünkben fölös energiáinkkal mulattattuk a publikumot, egyszerű gondolatolvasásos trükköket mutattunk be, mígnem megjelent egyik előadásunkon Laina Pozok, Vladimir Pozok szovjet parapszichológiai kutató lánya. Apja pár napja kiugrott az ablakon, de nem ez az egy bűneset kapcsolódik a titkos kutatásokhoz. A játékban a legfontosabbak a pszichotikus energiát felerősítő hengerszerű tárgyak, melyek nem csak hatalmat hanem veszedelmet is jelentenek, mert használatuk után sokak megőrülnek, és mi is így járhatunk. A mozit akár inter-aktivitás nélkül is végig tudjuk nézni, de ekkor kevés esélyünk van, hogy nyerjünk. A játékban a képernyő szélén megjelenik





minden fontos dolog kicsi képe, azaz a látott tárgyak, az éppen ott levő szereplők stb. Alul azok a szereplők jelennek meg, akiket pszichotikus állapotban befolyásolni tudunk, jobb oldalt azok, akiknek olvasni tudunk a gondolataiból. Más szereplők szemszögéből is tudjuk követni az eseményeket, ezek is itt jelennek meg. Választani ezek közül vagy egérrel vagy a kurzorral tudunk, de nem muszáj, ha nem teszünk semmit, akkor a történet folyik tovább. A CD cserélgetése a Commodore-os időkre emlékeztet, néha sokat kell cserélgetni a lemezek között oda-vissza. A játékban lehet menteni, ha például megnyomjuk az Esc gombot, a B betűvel Bookmarkot, azaz könyvjelzőt helyezhetünk el, majd legközelebb innen tudjuk folytatni a játékot. A bevezetőt át tudjuk ugorni az enter vagy az egérgomb megnyomásával.



A mozi célja kezdetben az információgyűjtés, azaz minél többet kell megtudnunk a szereplőkről, hogy a végső játékban győzedelmeskedjünk. Próbáljunk meg egy eseményvonalat vagy szereplőt végigkövetni, folyton ugrálni sem célszerű. Ha valaki magával hív minket, akkor néha megjelenik a választást jelentő piros áthúzás vagy zöld nyíl is a képernyő oldalán, ez ugyanúgy választható, mint minden más.

Találkozhatunk utunk során egy táblás játékkal is, melyet fekete gyémántnak hívnak. A játék táblán játszódik, kék és piros mezőkön kell mozgatni korongokat. A játékban a korongok szereplőket és tárgyakat jelölnek, mi pedig elvesszük ezek félelmeit, traumáját és rémálmaikat és elpusztítjuk pszichéjüket. Ezt a játék leírása mondta, egyébként valami olyasmiről van szó, hogy egymás ellen sakkbábuként használjuk fel környezetünk szereplőinek energiáját. A játék nagyon veszélyes. Két ember birkózik meg az ütközetben. Mindkettőjük négy-négy bábut birtokol. A játék kezdetén nekünk, azaz Eric Foxnak ki kell választanunk négy bábut, ezek a mi színünket, a kéket fogják képviselni. Az ellenségünk színe a piros. Az ikonok és erejük függ attól, hogy miként jártuk végig idáig a mozit, és minden játék során más figurákat kapunk. Az erejük pedig attól függ, hogy számunkra mekkora erőt képviselnek, azaz nem a valós erejük számít. Miután kiválasztottuk játékosainkat, az ellenfél is elhelyezi a megmaradt bábukat. Elsőként mi emelhetjük fel valamelyik bábunkat és rakhatjuk rá a valamelyik oldalon mellette levő legközelebbi bábura. Ha a két figura ereje egyenlő, akkor mindkettő eltűnik a pályáról, semlegesítik egymást. Ha valamelyik bábu erősebb a másiknál akkor mindkét bábu mezőjének színe a nyertes színére vált. A harc addig zajlik, amíg valaki nem foglalja el a másik összes területét, esetleg végződhet döntetlennel. A mozi ezután véget is ér, a befejezés attól függ, hogy miként játszottuk a játékot, és eszerint 14 különböző befejezésből fogunk kapni egyet. Láthatjuk ennek címét is, a többi 13 között. Legvégül kapunk egy izgalmas kérdést, ami egy rejtett tanács, ha újra játszanánk a játékkal.

A film minősége elsősorban a CD drive-om korlátozott sebessége miatt (2x) hagyott magán gyorsítanivalót, de különben egész élvezhető volt a mozi. Az installálási nehézségek viszont határozottan nem tetszettek. A játékot saját nézetük szerint felnőttek (17 éves kor fölött) játszhatják, de azért ez nem igazán jogos, vannak benne durvább részletek is, de mint tudjuk, a Piroska és a Farkasnál horrorisztikusabb történetet nehéz kitalálni.

A film során sikerült valóban sokszor zavaros képeket mutatni. Ilyenkor több képet összemosnak, esetleg a pszichotikus erősítő működését jelölik úgy számunkra, hogy színes ciklonok cikáznak a kép közepén. Ez néha már unalmas is volt, főleg sokadik újrajátszásra, de mindig fel lehet fedezni új dolgokat is.

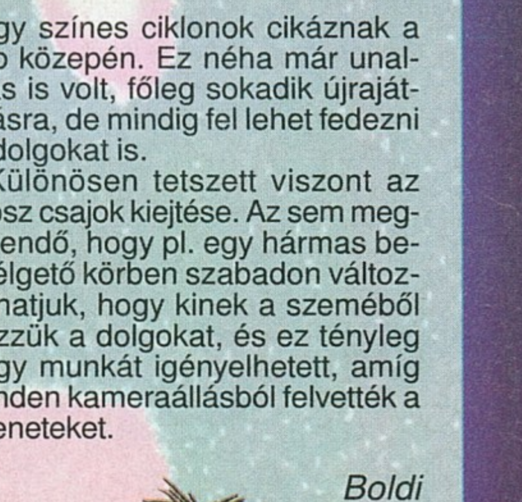
Különösen tetszett viszont az orosz csajok kiejtése. Az sem megvetendő, hogy pl. egy hármas beszélgető körben szabadon változtathatjuk, hogy kinek a szeméből nézzük a dolgokat, és ez tényleg nagy munkát igényelhetett, amíg minden kameraállásból felvették a jeleneteket.

Boldi

Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS...

Kiadó: Electronic Arts
Tesztpéldány: Mixim Kft.

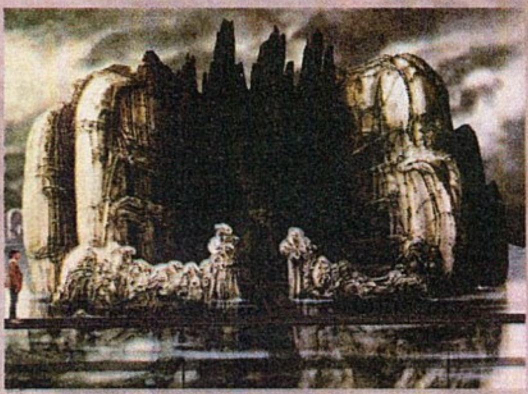
Grafika:	★★★★★★★★☆☆
Hang:	★★★★★★★★☆☆
Design:	★★★★★★★☆☆☆
IQ:	★★★★★★★☆☆☆



DARK SEED 2.

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy játék. Egy elég híres játék, amely sok rokonától eltérően igen hatásosan vonultatott fel horror-elemeket. Nagyfelbontású (bár 16 színű) grafikája, hátborzongató hangjai és jól megírt története megérdemelten tették híressé készítőit. Ezt a remek kalandot **Dark Seed**nek hívták.

A történet dióhéjban annyi, hogy egy *Mike Dawson* nevű úr fejébe a bolygó meghódítására törekvő Régiek egy embriót helyeztek el, amelyből a majdani hódító entitás kelt volna ki. *Mike* hosszas küszködés után megtalálta a Régiek legyőzésének módját (a játékos pedig megnyerte a játékot), de súlyos árat fizetett érte. Az átélt borzalmak hatására idegösszeroppanást kapott, és hosszas pszichológiai kezelésnek nézett elébe.



Egy év telt el, *Mike* állapota lassan javul, de még mindig rémálmai vannak, és néha elviselhetetlen fejfájás gyötri. Sőt, ezek a tünetek mostanában egyre furcsább módon jelentkeznek, és *Mike*-nak egyre inkább meggyőződésévé válik, hogy a Régiek visszatértek...

Ha a történet ismerősnek tűnik, és esetleg éppen egy bizonyos **Alien** sorozat jut eszünkbe (*Nyolcadik utas: a Halál, A bolygó neve: Halál*, stb.), az nem véletlen. Az összeköttetés azonban nem a sztori szerzőjénél van, hanem az egyik grafikus művésznél: a **Sötét Világ** (mindjárt kiderül, mi is az) grafikáinak nagy részét egy *H. R. Giger* nevű úr festette, aki a fent említett sorozat stílusát és alaphangját adta festményeivel. A megszállottaknak talán már ennyi is elég, hogy rávessék magukat a játékra, azonban az sem egy mellékes dolog, hogy az eredeti festményeket képernyőre átültető csapat alaposan felülmúlta önmagát...



Természetesnek tűnik, hogy a rendkívül sikeres Dark Seed után a készítők előbb-utóbb kirukkolnak a 2. résszel. Szerencsére szó sincs a szokásos "csapjuk össze"-típusú folytatásról: a játékba rengeteg munkát fektettek, minden téren hozzáértő teamek működtek közre, és az eredményt látva nem kétséges, hogy az igyekezetet maximális siker koronázta.

A sok dícséret után most lássuk, milyen pofonokra számíthatunk a játék részéről.

Az első, tagadhatatlanul komoly hátrány, hogy csak Windows 3.1 vagy Win95 alatt hajlandó futni. Win 3.1 alatt ráadásul Win32 és WinG is kell neki (a WinG-t felteszi a játék, ha nekünk nincs).

Miért is írnak játékokat Windows alá? A következő okokat tartjuk lehetségesnek:

- Az SVGA grafikus felület biztosított. Ez ma már nem áll, hiszen DOS alatt ott a UniVBE.
- A hangok és a MIDI-zenék lejátszása is adott. Ez is elég jól kiváltható egy HMA névre hallgató csomaggal.
- A Windows-ban igen egyszerű ablakokkal dolgozni. Ez egy ésszerű érv lehet (ld. pl. PageMaker), azonban egyrészt egy egyszerűbb ablakozó rendszert írni nem annyira nagy feladat egy több éves fejlesztés tükrében, másrészt a játékok ezt a lehetőséget nemigen használják.



- A 4. tényező a memória, egyben a Dark Seed II. második nagy pofonja. A Windows biztosítja a virtuális memóriát, gyakorlatilag egy játék szempontjából itt a swapolásnak van jelentősége (CD-s játékok esetén a puffereknek is).

Nos, miután mi nemigen szoktunk hosszas kézikönyv-böngészésbe kezdeni egy új játék megtekintése előtt, azon tudatlanul nekiestünk a **Dark Seed II.**-nek, aztán elég hosszú ideig ülve maradtunk előtte. Miután 10-edszer is kifagyott, beleolvastunk a Helpbe, és kiderült, hogy a 8 MByte fizikai memória mellett minimum 10 MByte swap terület javallott. Ciki... Ugye Ti is érzitek, hogy ez már a 16 MByte fizikai memóriát követelő játékok előszele?

Ha sikerült túltenni magunkat a Windows okozta sokkon, indítsuk el a játékot. Garantáltan kárpótolni fog...

Elsőként a seriff kíván beszélni velünk, ugyanis meggyilkolták középiskolai barátnőnket, Ritát, és furcsa viselkedésünk, valamint a Sötét Világról előadott süketelésünk természetesen minden kopónak szúrja a szemét.

Mi is ez a Sötét Világ?

Nos, minden világnak van egy másik dimenzióbeli párja, esetünkben a mi Normális Világunknak (Normal World) a Sötét Világ (Dark World) a párja. A párhuzamos világok struktúrája sokban hasonlít egymásra, sőt, az egyikben történt jelentősebb események hatást gyakorolhatnak a másikra is. Van azonban egy fontos különbség: míg a Sötét Világ lakói nem tehetik be lábra emlékzetető képződményeiket a mi univerzumunkba (ill. betehetik, csak éppen elpusztulnak itt), addig egy Normális Ember nemhogy nem hal meg a Sötét Világban, de sokkal nehezebb lesz elpusztítani. Ez azért ígéretes kezdet, nemde?

Miután megszabadultunk a serifftől, magunkhoz ragadhatjuk az irányítást. Egér használata javallott. A jobb gombbal a három "ige" közül választhatunk, a bal gomb pedig aktiválja a jelenlegi cselekvést. Az igék:

- **Nyíl**: Mozgás. Amikor egy másik helyszínre mutat, alakot vált.
- **Kérdőjel/Felkiáltójel**: Valami megvizsgálása. Ha a kérdőjelet látjuk, a pointer alatt nincs semmi érdekes, ha a felkiáltójelet, akkor itt érdemes egyet kattintani.
- **Kéz**: A 3. ige természetesen a jól ismert USE. Ha az ujjak a kézen ki vannak nyújtva, akkor ott éppen nincs használható dolog, ha csak a mutatóujj nyújtott, akkor click, legfeljebb meghalunk...

A képernyő tetején egy menüt találunk, ennek kezelése egyértelmű (a Helpeket érdemes elolvasni), a képernyő alján pedig az inventory-t csalhatjuk elő. Egy tárgyat a Kézzel vetetünk elő, és ha a kijelölt pozícióban a Kéz helyett a tárgyat látjuk, akkor ott lehet próbálkozni.

A játék meglehetősen nehéz, bár helyenként kicsit lineáris. Mivel hamarosan születik róla egy teljes leírás, a megoldásról itt nem írunk túl sokat, csak három hasznosnak tűnő tippet:

- A házunkban két érdekes tárgy van: a konyhában a hűtőn a Smiley-mágnes, valamint a nappaliban az egyik szekrényben a fényképezőgép;
- Ha meglepő információk birtokába jutunk, menjünk haza, és a ház előtt üljünk le a padra, valószínűleg megjelenik Jack barátunk, és elmond néhány hasznos pletykát;
- Az egyik helyszínen találunk egy beteg bohócot, akinek az orvosságát kéne megszerezni. Ezzel ne fárasszuk magunkat, úgysem sikerül.



Most akkor egy kis értékelgetés, részletesebben.

A grafika lélegzetelállító. Már a Normális Világ képei is remekbeszabottak, a Sötét Világ képeit azonban mindenképpen látni kell! Remetőleg a Nyomda Istenei kegyesek lesznek, és a fotók valamit visszaadnak a vizuális élményből...

Az élőlények mozgása igen jó, pár helyen ugyan nem illik 100%-osan a környezetbe, de azért az animátorok remek munkát végeztek. Ugyanezz áll az átvezető animációkra is, így szokásunktól eltérően a grafika megkapta a maximális pontszámot.

A hangok nagyszerűek, a zenék szintén. Remekül illeszkednek a grafikához, valamint a történethez is.

A sztorival többnyire elégedettek vagyunk, bár egy-két helyen igen amatőr elszólásokkal találkoztunk, mintha a történet igen tehetséges szerzője a pályája elején tartana (ez azonban kevéssé valószínű).

A játék hangulatára egy rossz szó sem lehet. A Sötét Világban vándorolva sokszor azon kaptuk magunkat, hogy borzongunk: vajon mely szörnyűség fog történni szerencsétlen hősünkkel? A hangulat öröklistáján az igen előkelő 2. hely jár neki, a koronát azért továbbra is a **DreamWeb** birtokolja...

Hát, egyelőre ennyit dióhéjban. Elnézést a szuperlatívuszokért, de ez a játék nagyon megfogott minket. Úgy hisszük, ezt mindenkinek látnia kell!

Bryan

Minimum hardver: 486DX-33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.1, SB

Kiadó:Cyberdreams/Infogrames
Tesztpéldány: Infogrames

Grafika:	★★★★★★★★★★
Hang:	★★★★★★★★★☆
Design:	★★★★★★★★☆☆
IQ:	★★★★★★★★☆☆



Earthworm Jim Special Edition

Gondolom sokan egyetértenek velem, hogy a *Windows*-t, és a *Windows 95*-öt nem játékok operációs rendszerének teremtették. Ezért mindig is egy kicsit idegenkedtem egy olyan játéktól, ha a dobozán a "*Microsoft Windows 3.1 required*" feliratot olvashattam. Ez a "*Windows-fóbiám*" az utolsó hónapokban tovább fokozódott, mivel egyre-másra jönnek ki a jobbnál-jobb platform játékok (*Eco the delphin*, *Pitfall*, stb.) *Windows 95* alá.

Az *Earth Worm Jim* sem kerülhette el sorsát, az *ACTIVISION Windows 95*-alá készítette el a platformok királyát, a "*Jim, a Földi Kukac*"-ot. A játék évekkel ezelőtt már megjelent



valamelyik konzolon (úgy hiszem SEGA-n, sőt, már a második része is készen van valamelyik játékgépre), de PC átiratot csak mostanában készítették el.

Természetesen mint az manapság divat, ez is CD-n jelent meg, aminek a nagy részét az audio track-ek foglalják el (eszméletlen jóra sikerültek, nagyon illik a játék stílusához), és ebből adódóan maga a játék nem igazán terjedelmes.

Mint már kitalálhattátok a játék során Jimet, a földi kukacot alakítjuk, aki most mint Super Worm tevékenykedik. Jim mindenféle cuccal fel van tápolva: alap fegyvere egy pisztoly, amiből ha kifogynak a töltények nyugodtan használjuk másik támadási eszközét, az ostort. Ekkor valójában nem történik más, mint az, hogy Jim megfogja a farkát, és nagyot csattint a fejével... A pisztolyhoz mindenféle hasznos holmit (Stephen King nyomán..:) lehet felvenni, így például hőkövető rakétát, meg a szuper erős (-prill..:) lövedéket.



A játék közkedveltségét az is bizonyítja, hogy még a buszon is erről beszélnek. Egyik nap, amikor hazafelé jöttem a gimnáziumból akaratlanul is két különös külsejű, középkorú ember beszélgetésének voltam fültanúja:

- Jó esté Józsi!

- Neked is Géza! Mondd hallottál má' a legújabb játékcsodáról, az Earth Worm Jim-ről?

- Nem. Mi az?

- Amikor tegnap este jöttem hazafelé, éppen azon gondolkoztam, hogy a nokedlit, vagy a hokedlit tettem-e be a sütőbe, és akkor jött...

- Hé Józsi! - szakította félbe Géza beszélgetőpartnerét - *Te csak itt beszélsz össze-vissza, azt' még most sem tom', hogy miről is szól ez az EWJ!*

- Hol volt, hol nem volt - kezdte Józsi kissé csalódottan, hogy nem mesélhette el barátjának, hogy hogyan vert meg húsz baseball ütős, kemény fickót -, *volt egyszer egy kukac. Igen unalmas életébe egy szuperszonikus űrruha hozott változást, amit magára öltve rögtön last action hero-t alakítva nekiindult a nagyvilágnak. Sokáig azonban nem jutott, mert az aljas Psycrow meg akarta szerezni ruháját, de hősünk, bátorságát bizonyítva, húsz különféle bolygón keresztül menekült a rettenthetetlen Psycrow elől (de az is lehet, hogy EWJ üldözte). Végső - szinte elérhetetlennek tűnő - célja Jim-nek az volt, hogy eljusson a királynőig... Körülbelül ennyi, de azt hiszem, ebből sem fognak kiadni esti mese-könyv edition-t...*

- És aztá' milyenek a pályák?

- A pályák igen változatosak; a szeméttelep és a vulkán felszíne ugyanúgy fellelhető, mint az űrben játszódó robogóverseny (Andy Asteroids). Az utóbbiban ha nem mi leszünk az elsők, hanem Psycrow, akkor még egy bolygón meg kell küzdenünk vele: először meg kell lőni, majd egy jól irányzott "ostor" csapással meg kell sebesíteni. Néhányszor ezt a procedúrát megismételve ijedten menekül el Mr. Psycrow. Visszatérve a pályákra, nekem legjobban a "Snot a problem - Round 1,2,3" tetszett, amikor egy szörnynyel teli tó felett bungeejumpingolás közben az ellenfelünket - egy szimpatikus zöld trutymót - addig kell piszkálnunk, míg a kötele el nem szakad. Szintén igen ötletesnek találtam a víz alatti pályákon (ezeken a szinteken a víz alatt, csövekben mászkálunk) azt, hogy tengeralattjáró-szerűségekbe bújva egy bizonyos idő alatt el kellett jutni egy másik, vízszint alatti csőbe. Itt csak a levegőkutak segítségével tudtam életben maradni.

- Azt' mitől kell' félni?

- Az ellenfelektől, melyeket igen jól eltaláltak: szerintem a legnagyobb arc a játékba a "Big Bruty" pályán található kutyaszerű dinó, akihez ha közel merészkedünk, nagy csámcsogás közepette bekap, és ha néhányszor ezt újra kipróbáljuk, akkor feltűnik a GAME OVER felirat. Szintén jópofák a szemek, melyeket ha szétlövünk, kis kukacok kelnek ki belőle, de a méhecskéket sem nézhetjük apróbb kaccantások nélkül (kac, kac, kukac... juj, de rossz!). A varjúkat pedig pokolra tudtam volna küldeni valahányszor megfogták a "fejem", s elkezdték ráncigálni. Azért gondolom mindenki egyetért velem abban, hogy a legidegesítőbb az ügynök a táskával, akihez ha közel kerülünk, szerződésekkel "teleszór", és ezáltal drága energiát veszítünk...



- És nem segít neked senki?

- Dehogynem! A pályán szereplő "élőlény"-t nem mindig kell megsemmisíteni; erre kitűnő példa az egér, aminek a hátára felpattanva az utunkba kerülő ninja-halakat könnyedén "lelegelhetjük".

- És milye' a főellenség?

- Főellenség? Főellenségek! Psycrow számos helyen küld ellenünk erősebb harcosokat, ilyen például a szemetes, melynek végtagjai kerékgumikból vannak. Ehhez hasonló a hóember is, mely tűzlabdákat okád szegény Jim-re. Mindenesetre a fő-főellenség egy nagy trutymó, aminek a legyőzése senkinek sem jelenthet nagy akadályt, de a hozzá való eljutás annál inkább.. és ha easy fokozaton ölöd meg, akkor csak a kukacok anatómiáját olvashatod, de a befejező képkockákat ugyan nem nézheted meg.

- No, és ez mé' olyan nehéz?

- Ki mondta hogy nehéz? Igen könnyű... az "easy" fokozaton. A "normal"-on már megizzadtam néhányszor, és a "hard"-on pedig a takarító nő folyton jött, hogy feltörölje a körülöttem keletkező tócsákat.

- Van egyáltalán valami hátránya ennek a játéknak?

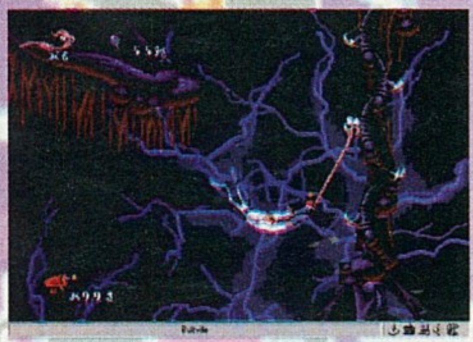
*- Nincsen. Még a Windows sem, igaz, én sehogyan sem tudtam hangot kicsikarni belőle, de a haveromnál kitűnően futott! A gyorsaságára sem lehet panasz, mivel még egy 486 dlc-n is tűrhetően megy 320*200-ban, mikor olyan DOS-szerű módban van... De szerencsére az Extended Mode-okat (X-MODE) is támogatja: fellelhető benne a 320*224-es felbontás is.*

- Ezt a játékot mindenképpen megveszem! Mindjárt le kell szállnom a buszról, tudnál még gyorsan néhány tippet mondani a játékkal kapcsolatban?

- Természetesen. Legfontosabb, hogy takarékoskodj a lőszerrel, inkább az ostort használd, mivel azzal hatékonyabban tudod a "népet" irtani, és még a töltény sem fogy. A "Big Bruty" pályán, ha kicsit közel merészkedsz a dinókhoz idegesek lesznek (az a dinó, mely megérezi egyszer a Denim illatát, sosem tud ellenállni:), és igen morcosan elkezdenek minket üldözni.

Ilyenkor általában valamire fel kell kapaszkodnunk, vagy be kell ugrani egy kis gödörbe, mire a vérszomjas fenevad a mélybe zuhan, vagy utat nyit számunkra... Az "Andy Asteorids" pályákon pedig az a cél, hogy leelőzzük Psycrow-t. Ha ez nem sikerülne, akkor azt tedd, mit már az előbb elmondtam. A "Down the Tubes"-on óvakodjunk a body-s kutyáktól, mivel ha elkapnak, akkor igen lemegy az energiánk. Már csak egy tippet tudok még adni: ha elkezdesz az EWJ-el játszani, akkor készíts magad mellé egy pohár vizet, hogyha a nevetéstől elkezdenél csuklani, akkor valamivel meg tudd azt állítani..

- Kösz a tippeket, most már mennem kell, viszlát! - mondta Géza, mert le kellett szállnia.



- Viszlát! - jegyezte meg Józsi, azonban ezeket a szavakat már Géza nem hallotta, hanem örömmel kocogott a helyi mulatozóhely felé.

És ekkor Józsi elővett a zsebéből egy kis piros karszalagot, feltette, és ijedten vettem észre, hogy egy BKV felirat szerepel rajta. Odajött hozzám, és mondta:

- Jegyeket, bérleteket kérek!

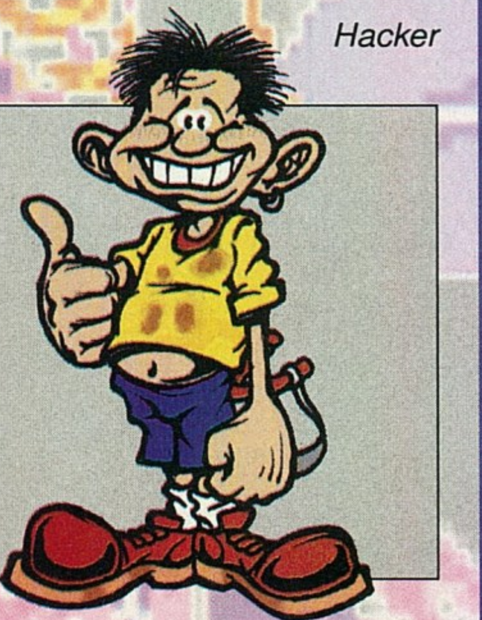
Az elefánt rúgja meg, már megint nem otthon felejtettem a bérletem...

Hacker

Minimum hardver: 486DX-33, 8MB RAM, 1xCD-ROM, SB, Win

Kiadó: Activision
Tesztpéldány: Activision

Grafika:	★★★★★★★★★☆
Hang:	★★★★★★★☆☆☆
Design:	★★★★★★★☆☆☆
IQ:	★★★★☆☆☆☆☆☆



ALIENS

A Comic Book Adventure

A sötét folyosón minden mozdulatlannak tűnik, a megszokott gépi neszezésen kívül más zaj nem hallatszik. Kimeresztett szemmel figyelem az árnyékokat, ellenséges életformák után kutatva. Vizsgálódásom eredményével cseppet sem elégedetten, de némileg megkönnyebbülve araszolok tovább a falhoz lapulva. Kkrrrrr.... a furcsa zaj hallatán azonnal mozdulatlanná merevedek, aztán kiengedem a levegőt és továbbra is ügyelve a csendre lecsatolom az órámat, ami az előbb a falhoz súrlódva rám hozta a szívbajt. Huh, a nehezén túl vagyunk, pár lépés után megszereztük az utánpótlást. Az élelmiszerraktárat szerencsére csak primitív mechanikus zár védi, nem okoz különösebb gondot... mostmár csak arra kell ügyelnem, hogy a nyitás ne csapjon zajt. A francba... ez nem mondható sikeres próbálkozásnak. Némán fülelek, de úgy tűnik, a röviden visszhangzó nyikordulás semmit sem zavart föl. Pár pillanatig tétovázok, de győz az életösztön, és beóvakodok a felém ásító sötétségbe. Gyorsan átvizsgálom a polcokon sorakozó készítményeket, majd a legszimpatikusabbakkal teletömöm a zsebeimet. Távozáskor a bejáratot szabadon hagyom (nem hiányzik még egy idegborzoló csikorgás), és a már ismert útvonalon figyelemreméltó gyorsasággal térek vissza a központba. A félig nyitott ajtóhoz érve azonban imét teljes készenlétti állapotba kapcsolok, elvégre nemcsak én tehetek efféle apró kiruccanásokat...



Hirtelen ötlettől vezérelve a zsebembe nyúlok, és korábban okvetlenkedő órámnak végre hasznát látom: szép íves mozdulattal a térség közepére hajítom. Lélegzetemet visszafolytom, de a teszt negatív, a szerkezetet semmi sem inzultálja. Gyorsan beugrok az ajtón, egy mozdulattal be is csukva azt. Fáradtan roskadok a terminál elé, folytatom a korábban megszerzett anyag kiértékelését, immár némi táplálékot rágcsálva. Éppen belemerülnék a részletekbe, mikor is az ajtó felpattan és vakító fény vág a szemembe. Megdermedek, és a hirtelen adrenalinlökés is későn jön: már a szememet eltakarva várom az elkerülhetetlen végzetet.... Várok... aztán lassan magamhoz térek a félreérthetetlenül emberi hangok hatására:

- Százszor is megmondtam már, hogy tönkreteszed magad, ha ilyen későn is gépezel! Ráadásul a kamraajtót is nyitva hagytad, a macskák meg csak zabálják meg a holnapi ebédedet, miii?! Na, nem bosszantom magamat tovább, de mostmár igazán alhatnál. Jó éjszakát!

- Jó éjszakát, Anyu!



Nagyot sóhajtva kikapom a gépből az Aliens CD-t, deaktiválom a masinát, és megyek aludni....



A *Mindscape*, a *Cryo* és a *Dark Horse Interactive* legújabb alkotása még egy bőrt szeretne lenyúzni a már amúgy is csupasz Alien-ekről. Javukra legyen mondva, ezt legalább a megfelelő színvonalon teszik: a játék 98%-át kitevő SVGA animációk meglepően szépek, a hangulatot pedig híven tükrözi a bevezetés... A sztori az előző filmek és egyéb történetek mixelésével keletkezett, valódi újdonságokat nem igazán tartalmaz.

A receptje:

- végy egy hazatérő űrhajót
- pakold meg némileg kiábrándult, de alapvetően különböző személyiségű legénységgel
- rázd fel őket mélyálmukból egy meglehetősen agresszív hangzású vészjelzéssel
- a vészjelet sugárzó kolónián helyezz el megfelelő számú alien-t a lakosság lemészárlásához
- ne feledkezz meg az idegenbarát árulóról és a gonosz, az idegeneket saját céljaira felhasználó multi-nacionálisintergalaktikus baromi-nagyvállalatról

Ha ez mind megvan, írd be azt, hogy RUN, dőlj hátra és élvezd a munkád gyümölcseként halmozódó hullahegyek látványát.

Nu, a moralizálás és a sóderhegyek után némi konkrétumok:

A játék során a legénység négy tagja közül Herricksen-t irányítjuk, de tárgyakat bármikor csereberélhetünk a szereplők között, akiknek mindig megvan a véleményük, kritizálják tevékenységünket, úgyhogy jó lesz vigyázni!

A cselekmény során az egéren kívül más nem szükségeltetik, ezért a kezelésre nem térek ki különösebben. (mármint a játékéra...:-)



Mindig konkrét feledatokat kell elvégezni, amikre vagy egyszerűen rákérdezünk, vagy pedig az adott helyzet diktálja. Többször is központi szerepet játszik a cselekményben a hajó számítógépe, Anya (MOM), de itt elmesélek egy igencsak kiakasztó apróságot:

A gépteremben lehetőségünk van a SpaceNet-be történő bekapcsolódásra, ahonnan "hasznos" infomációkat kaphatunk.

A becsatlakozás a következő módon történik: Connecting...., ok, kiválasztjuk a minket érdeklő témát, aztán... REVERSI-t JÁTSZUNK A GÉPPEL, és csak nyerés esetén kapjuk meg a kívánt infót!!! ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!!

Kb. három percig kapkodtam a levegőt az első ilyen élményem után... A játék hangulatán egyébként ez az "apróság" ront a legtöbbet.

Végeredményben az összkép nem rossz, határozottan szép és élményszámba menő vérbeli kalandjátékkal állunk szemben, ami ugyan nem állítja hatalmas nehézségek elé a próbálkozókat, de az idegeiket mindenesetre megborzolja...



Szép álmokat!

O-man/AstroideA

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Mindscape/Cryo
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika:	★★★★★★★★★☆
Hang:	★★★★★★★★☆☆
Design:	★★★★★★★★☆☆
IQ:	★★★★★★☆☆☆☆





"Á, megint csak egy Doom klón!" - legyintettem, amikor először megláttam a **Duke Nukem 3D**-t. Aztán némi lamerkedés után (himem.sys nélkül próbáltam indítani...) elkezdtem játszani is vele, és egy negyed óra múlva monitorra tapadt szemekkel lelkesen irtottam az ellenfeleimet.

Ebből a kis bevezetőből kiderült, hogy a ***3D Realms Entertainment***-nek sikerült valami nagyot, valami egész estét betöltőt alkotnia. Az utóbbi időben tucatjával kerültek a piacra olyan programok, amelyek a ***Wolfenstein-Doom-Dark Forces*** vonalat követik, de a felsorolt hármon kívül általában nem arattak átütő sikert. Ennek oka pedig a hangulat és az eredeti ötletek hiánya, de ebben a tekintetben a **Duke Nukem** igazán megállja a helyét.





A grafikára sem lehet panasz, hiszen a megszokott 320x200 mellett akár 800x600-as felbontásban is élvezhetjük a pergő akciót. Persze ehhez igencsak bivaly gép szükséges, a dokumentációban egy PCI-os Pentiumot javasolnak, 16 Mega RAM-mal. (Mit gondolnak ezek, ki vagyok én? A Monaco-i herceg?).

Azzal, hogy húzom a számat a magas hardverigény miatt, azt hiszem ki is veséztem a program összes hibáját, most már csak jókat tudok róla mondani.

Mivel manapság a cenzúra már a számítógépes játékokat sem kíméli, zseniálisnak tartom a **Duke**-ban a **PARENTAL LOCK** nevezetű opciót,



ami arra szolgál, hogy az aggódó szülők eltüntethessék a legvéresebb jeleneteket számítógépőrült csemetéjük elől, a 'felnőtt effekteket' pedig csak egy, a szülő által megadott jelszóval lehet visszakapcsolni. Ügyes!

Az irányítás

Legjobb a jó öreg billentyűzet, de mazochista beállítottságú egyének választhatnak Joystick-ot, egeret vagy Gamepad-et is. A kezelőgombokra nem érdemes a szót vesztegetni, mindenki a saját szájíze szerint beállítgathatja őket.

A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk az egészségi állapotunkat, utána sorrendben következik a páncélzatunk (*Armor*), a fegyvereink (*Weapons*), az Inventory ablak, végül a meglevő kulcsaink. A fegyverzet ablakban láthatjuk, hogy mely fegyverek állnak rendelkezésünkre, mennyi lőszerünk van és éppen melyik csúzli van a kezünkben. Az Inventory-ban az alapbeállítás szerint a [és] billentyűkkel tudunk jobbra-balra lapozgatni, és Enter-rel aktivizálhatjuk az ablakban megjelenő felszereléseinket, amelyek elszórva találhatóak a pályákon. Csak egy kis ízelítő a használandó tárgyak listájáról: infraszemüveg, csizma, Jetpack (egy szerkezet, amellyel fel-re repkedhetünk a pályán) stb.

A Hangulat

A készítők különösen ügyeltek a játék hangulatára, amit -főleg a tereptárgyakkal- sikerült is megteremteni, hiszen minden szemeteskuka, tűzcsap, vécécsésze, szellőzőrács szétlőhető/rugható, sőt, a WC és a tűzcsap lerombolása után még egy kisebb szökőkutat is hagyunk magunk után. A kukákból egerek (vagy talán patkányok?) rohannak szerteszét, egy moziban éppen korhatáros film vetítése folyik, és ez csak egy pár példa volt a programban található ezer meg ezer apró ötletből, amit a készítők belesűrítettek. Külön dicséretet érdemel az az újítás, hogy a lövéseink meglátszanak a falakon, sőt, a víz frcsög mikor belelövünk!

Egyes titkos helyekre csak úgy tudunk bejutni, ha az előtte levő rácsot vagy egyéb akadályt megsemmisítjük, de arra is volt már példa, hogy ágyat kellett félretolnom, hogy bejussak egy titkos alagútba.

A fegyvereink

Az első fegyverünk Duke gumi(?)csizmás lába, amellyel igencsak meg tudja rugdosni szerencsétlen ellenfeleit. Utána következik a pisztolyunk, amely egy modern 12 lövetű, így minden 12-dik lövés után Duke újratölt, ennek hatására egy pár másodpercre védtelenné válunk. A sor az immár elmaradhatatlan Shotgun-nal folytatódik, a jól megszokott tulajdonságaival. A negyedik a Chaingun-nak felel meg. Nagyon tud kaszálni ha sok rosszfiúval kerülünk szembe, de a töltényt is zabálja, úgyhogy finoman bánjunk a ra-vasszal.

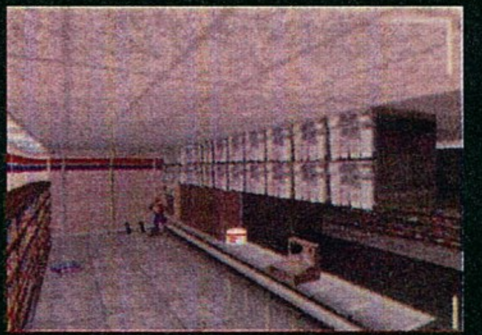


Mi más is lehetne az ötös számú, mint a legendás rakétavető, amely itt hivatalosan RPG névre hallgat. A Doomhoz hasonlóan itt sem ajánlatos közelről lődözni vele, mert káros lehet a mi egészségi állapotunkra is.

Az utolsó és egyben legérdekesebb fegyverünk a csőbomba. Miután eldobtunk egyet, Duke kézbekap egy detonátort, ujját a piros gomb mellett tartva.

A bombát ezek után akármilyen isten háta mögötti helyről felrobbanthatjuk, a távolság nem számít. (Elképzeltem egy Deathmatch-et, ahol meglátok egy bombát, vigyorogva rohanok, hogy felvegyem, erre az engem kamerán figyelő ellenfelem egy gonosz mosollyal működésbe hozza a detonátort...)

A készítők a teljes verzióban egyéb nyalánkságok mellett lézerfegyvert is ígérnek.



A tárgyaink

Már említettem, hogy utunk során a legkülönbözőbb tárgyakat tudjuk majd használni, ezek sorrendben:

Medkit: egy nagy fehér egészségcsomag, ami 100%-nyi energiát rejt magában. Ezt bármikor aktiválhatjuk, és mivel 100% -ra úgysem lehet egyszerre szükségünk, a maradékot eltehetjük ínséges időkre.

Steroids: szteroidok (milyen nehéz kitalálni, igaz?). Ezek hatására hősünk legalább háromszoros sebességgel képes rohanni, és akkorákat rug, mint egy mongol csataló. Ha már egyszer aktiváltuk a szteroidokat, nem lehet 'kikapcsolni" őket.

Holoduke: ez egy igen érdekes hologram, amely minket ábrázol, és a megtévesztésig hasonlít ránk. Amikor aktiváljuk, az emberünk eredeti helyén egy hologram jelenik meg, ami igencsak megzavarhatja a bamba ellenfelet. A Holoduke-ot kikapcsolhatjuk, ha már nincs szükség rá, de persze ez sem működik korlátlan ideig.

Jetpack: egy hátizsákszerű szerkentyű, amit a hátunkra véve fel-le repkedhetünk a pályán. Jetpack-ünk energiája nagyon gyorsan fogy, és ha véletlenül olyankor merülne ki, amikor szédítő magasságokban szálldosunk, Duke barátunk olyan szabadesést mutat be, hogy öröm nézni. Persze a szabadesés vége a jó puha aszfalt, ezért óvakodjunk tőle.

Night Vision Goggles: éjszakai fényerősítő szemüveg, viselésekor hajlamosak vagyunk rózsaszín helyett zöldben látni a világot.

Scuba Gear: tulajdonképpen egy búvárruha, amely megvéd és levegővel lát el minket, amikor a víz alatt vagyunk, merthogy a játékban ilyen is előfordul! Ha elfogy az oxigén, Duke lassan kezd megfulladni, ami az energiánkon mutatkozik meg leginkább.

Protective Boots: Csizmák, amelyek 5.5-ös PH értékük révén megfelelő védelmet nyújtanak, ha éppen savban mászkálni támad kedvünk. Savbalépéskor automatikusan aktiválódnak.

A végszó...

Azt hiszem a Duke Nukem-mel egy új trónörökös született, a Doom birodalomban.

Azért valamit még meg szeretnék említeni: A Doom-partik, a **Duke Nukem** igen magas hardver igénye miatt még egy ideig meg fognak maradni...

Végül a türelmetlenek és lamerek kedvéért az első 3 szint összes titkos helye és egy pár cheat kód következik, ezt megtaláljátok az Elsősegély rovatban.

Ruszi /MORTAL TEAM

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: 3D Realms Entertainment
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika:	★★★★★★★★☆☆
Hang:	★★★★★☆☆☆☆☆
Design:	★★★★★★★★☆☆
IQ:	★★★★★☆☆☆☆☆



World of Aden
EntoMorph
Plague of the Darkfall

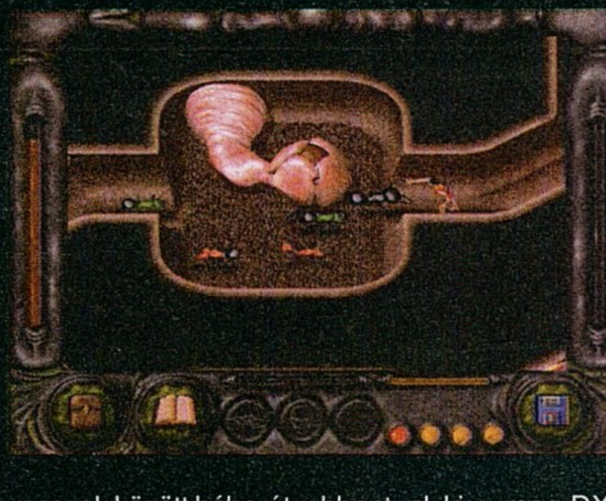
Kezdjük egy roppant meglepő kijelentéssel: Szerintem az ***SSI*** következő számítógépes szerepjátéka (bár még fogalmam sincs róla, mi lesz az) igazi áttörést fog jelenteni az RPG-k piacán, sőt kimondott irányzatteremtő remekmű lesz, mint annak idején a ***Pool of Radiance***, az ***EOB***, vagy a ***Dark Sun*** volt. Hogy miért? Elmagyarázom (egyben jó lesz esti mesének is). Az SSI annak idején azzal ugrott ki az igazán nagy RPG-fejlesztők közül (vagy inkább ugrott be a "nagy" sorozatok (***Wizardry, Ultima, Might&Magic***) írói közé), hogy megkapta a TSR-től a számítógépes AD&D játékok kiadásának kizárólagos jogát. Nagyszerű játékok születtek ekkor (***Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Champions of Krynn...***), de valahogy a fejlesztők nem tudtak lépést tartani a korral, így a sorozat későbbi tagjai (***Gateway to the Savage Frontier, Dark Queen of Krynn, Pools of Darkness***) elég felejthetőre sikerültek. Már-már úgy tűnt, az egész cég eltűnik a süllyesztőben, amikor kijöttek egy egészen új stílusú (hmmm... szóval Dungeon Master után szabadon) játékkal, ez volt a hatalmas sikerű Eye of the Beholder. Aztán az "új stílusban" is hamar nagyot esett a színvonal (lásd ***EOB3***, vagy az újítási kísérletek ellenére is elég harmatos Ravenloft vagy Menzoberranzan). Szinte törvényszerűen jött az új váltás a Dark Sun sorozattal, majd a szinte már szokásos elszürkülés (***Al-Quadim...***). Időközben felbomlott az addig szilárdnak tűnő kapcsolat a TSR felé is, így sürgősen ki kellett találni egy saját világot, így született Aden, ahol a mérsékelt sikerű ***Thunderscape***, meg ez a (várhatóan még mérsékeltebb sikerű) ***EntoMorph*** játszódik.



Egyszóval úgy tűnik, az SSI a maga kis "kiugrás-színvonalcsökkenés-GOTO 10" görbéjén (ezt egyébként tudományosan valami szoftverészetileg módosított fürdőkádgörbének hívják - ne tessék röhögni, tényleg van ilyen!) megint eljutott egy mélypontra, és mivel ennél az ***Plague of Darkfall***-nál rosszabbat aligha fog már kiengedni a kezei közül, már várhatjuk az új nagy dobást...



Hoppá, már a bevezetőben sikerült így lehúznom ezt a kis gamét? Pedig az alapsztori nem is lenne olyan rossz... Aden világán (illetve csak Phoros-on és a déli szigeteken - na ez most biztos sokat mondott mindenkinek...) rejtélyes és szörnyű járvány tombol, aminek hatásaképpen az emberek lassanként óriási bogarakká, pókokká, Hangyákká :), és egyéb visszataszító ízeltlábú rondaságokká változnak át. Később kiderül, hogy ez valami szmötyitől van, amit a helyi nemesség készít, és adagol a népnek. Hogy ez mire jó nekik, arra nem derül fény - bár történik valami homályos utalás bizonyos Kyan dzsungelére, ahonnan a nemesek származnak, és ahol a népek óriásrovarokat tartanak háziállatként (ők jagtera-nak hívják az ilyet). Biztos honvágyuk van... Szóval ebbe a környezetbe csöppen bele Squire "Szappan" Warrick, szerény főhősünk, valami pókszerű néni varázslata folytán. (A Szappan nevet egyébként én adtam neki, találó, nem...?) Warrick bácsi eredetileg csak rég nem látott rokonait keresi, de miután ők elhalnak, és ráadásul a Darkfall (ja, ez a neve a bogaras betegségnek) tünetei is elkezdenek jelentkezni, bedühödik, és elhatározza, hogy ha addig él is, a végére jár ennek az egésznek. Ahogy így elnézem, lehet, hogy tényleg addig fog élni... Ebben nagy segítségünkre lesz a helyi ellenállás, avagy földalatti mozgalom, akik mindig új meg új küldetéseket sóznak a nyakunkba. Egyébként az ellenállók igen mókásak tudnak lenni néha, a játék során, ha jól számoltam három alkalommal fognak egy-egy rajtaütés során csaknem mind egy szálig kipusztulni, aztán új főhadiszállást építeni. Nem adják fel egykönnyen... Később szerezhetünk néhány adagot az ominózus trutymóból, ami a járványért felelős - ezzel érdekes dilemma elé kerülünk: használjuk-e a nektárt, amivel ugyan elősegítjük, hogy a betegség elhatalmasodjon rajtunk, viszont sokkal erősebbek leszünk tőle, és jelentősen javulnak a túlélési esélyeink. Kalandozásaink során eljutunk a méhek, a pókok és a hangyák birodalmába is. Eleinte kissé zavaros a dolog, de később kiderül, hogy a méhek a jó fiúk, a hangyák, meg a pókok pedig a csúnya gonoszok. Ennek megfelelően fogunk eljárni, a rosszak között háborút robbantunk ki, amiben aztán mindenki jól kipusztul, a méhkirálynőnek pedig nagy kegyesen megengedjük, hogy valami lárvát ültessen belénk (broáááf!), ami majd megvéd minket a főfőfőgonosz pókkirálynő varázshatalmától. A pókkirálynő is egy mókás egyed, összevissza mászkál az időben, és ez szemlátomást megártott neki egy kicsit Egyszer például elmondja, hogy holnap már jártunk itt, de nem teljesítettük a kérését, ezért tegnap majd menjünk el hozzá, hogy megjelölhessen, és ezzel majd ma tudni fogja, hogy tegnap... izé, szóval ilyesmiket mond, ahogy az egy tisztességes főgonoszhoz illik. Aztán a végén persze jól beledöngöljük a talajba. A puszta két kezünkkel természetesen, mert fegyvert, azt - a fair play szellemében - nem használhatunk. Viszont lehet varázsolni, van vagy húszféle spell, a fele destrooooy!-típusú, a másik fele meg tápolós (gyógyítás, páncél, meg ilyesmik). Ezenkívül, ha elég előrehaladott a rovarrá változásunk foka, tudunk savat köpni. Ennyi baromsággal felszerelve nyugodtan nekiállhatunk kiirtani Aden világát, hátha ezzel elérjük, hogy ne írjon oda több játékot az SSI...



Na röviden ennyit a játékról, most nézem csak, hogy ennek alapján már simán végig lehet játszani az egészet. Sőt, akár enélkül is - nem igazán megterhelő a játék agyilag.

A kivitelezés pedig... hát... a grafika kissé egyhangú, és csúnyácska, a karakterek picik, és ráadásul döglassú is az egész. A hang az egy külön téma, valami érdekes CD driver kell neki, ami állítólag benne van a 3.1-es Windows installjában is, de csak ezért valahogy nem volt kedvünk Windowst újrainstallni. Bezzeg a '95 az automatikusan tudja ezt is... Amint az eddigiekből kiderült, a móka csak Windows alatt fut (??? - az azért túlzás, hogy fut, inkább csak döcög), hogy 8 mega RAM kell neki, meg DX2/66, meg persze CD, meg minden. Csak azt tudnám, hogy miért ??? Semmi olyat nem mutat a program, ami miatt szükség lenne ilyen erőforrásokra.

Az még OK, ha mondjuk egy szuper szimulátornak ilyen cuccok kellenek, de egy kalandjátéknak ??? (direkt nem szerepjátékot írtam, mert olyat számítógépre még nem írtak)



Ha a jó öreg **Wizardry 7**-nek elég volt egy mezei 286, meg 1 mega RAM, akkor ennek miért kell (ennyivel) több?

Szóval nem egy nagy durranás ez a game, ha már mindenképpen ilyennel akarod elütni az időt, ott van inkább a **Druid** (igen, ott néhány oldallal arrébb), vagy méginkább a **Shadows over Riva**... *Coming this Christmas* (csak jönne már!)... And this time... It's WAR !

HANCU

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win3.1

Kiadó: SSI/Mindscape
Tesztpéldány: Automex Kft.

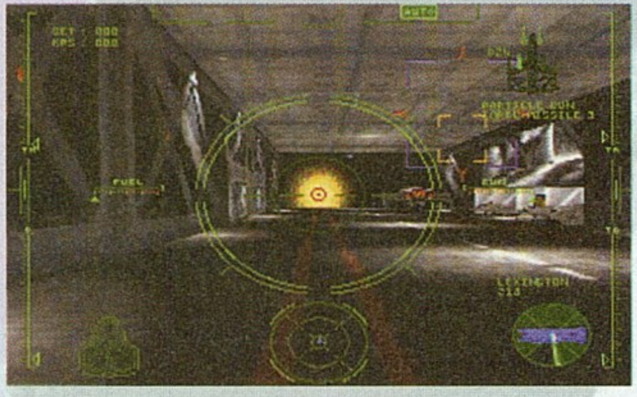
Grafika: ★★★★☆☆☆☆☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★☆☆☆☆
IQ: ★★★★☆☆☆☆☆☆





Az Origin bemutatja
Chris Roberts játékát
A főszerepben Mark Hamill
Wing Commander IV - A szabadság ára
További szereplők:...

Valahogy így, egy igazi mozifilmhez hasonlóan kezdődik az *Origin* cég új játéka, a **Wing Commander** sorozat negyedik része. Nem véletlen a játékprogramoknál manapság már nem annyira szokatlan kezdés, ugyanis a dobozban található hat CD nagy részét a filmjelenetek töltik ki. A készítők nem videora vagy más hasonló digitális eszközre vették fel a neves színészek által eljátszott történetet, hanem 35 milliméteres kamerákat használtak, és az így kapott filmet vitték át később számítógépre. A trükkökhöz se hívták segítségül az elektronikát, a blue-box technika használata helyett (amelynek lényege, hogy kék vagy zöld háttér előtt filmezik le a szereplőket, majd számítógéppel cserélik le a hátteret a megfelelő grafikára vagy animációra - példa erre az utóbbi idők játékai közül **Phantasmagoria** és a **Gabriel Knight 2**) valódi díszleteket és maketteket használtak forgatáskor. A szereplők számára a fő kihívást az jelentette, hogy egyes helyzetekben kétféleképpen folytatódhatnak az események, és mindkettő lehetőséget külön-külön el kellett játszaniuk. *Chris Roberts* saját bevallása szerint azért is változtatott a játékon az előzőekhez képest, mert úgy érezte,



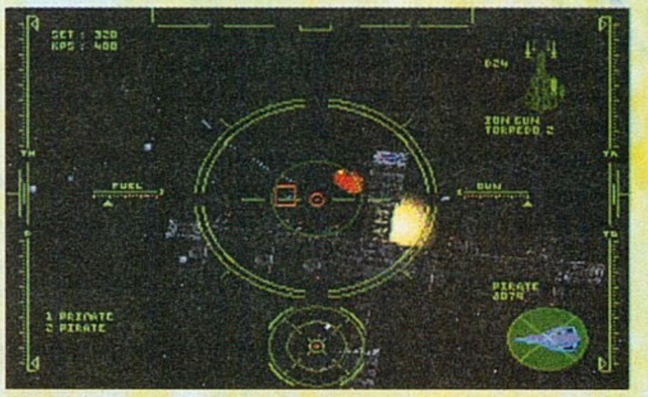


hogy eddig olyan hatása volt az egésznek, mintha a játékos egymaga szállna harcba az egész galaxis ellen. A negyedik részben több űrhajó kísér el az egyes küldetésekre, és bizonyos korlátok között választhatunk, hogy melyiket szeretnénk irányítani (az elkísérendő teherszállító hajót nem valószínű, hogy túl nagy feladat lenne irányítgatni, ezért az nem is választható...). A velünk együtt harcoló pilótá(ka)t is magunk választhatjuk ki a rendelkezésre álló listájából. A program elején a szenátus gyűlését látjuk. Az ülés megnyitása után az elnök *Tolwyn* admirálisnak (akit egyébként *Malcolm McDowell* alakít) adja át a szót, ő lesz majd a későbbiekben a parancsnokunk. Arról beszél, hogy a *Kilrathi* elleni hosszú harcok után most újabb veszélynek van kitéve a birodalom, mégpedig a határvidéken kószáló kalózok támadásainak. Az ülés végeztével a helyi kocsmában folytatódik a történet, itt kapjuk meg *Christopher Blair* irányítását (az ő szerepét kapta a **Star Wars** filmek sztárja, *Mike Hamill*). *Blair* most tért vissza pihenéséből, amit egy farmon töltött (erre több utalás is lesz a játékban, például, amikor nem sikerül teljesítenünk egy küldetést, akkor kirúgásunkat úgy közlik velünk, hogy 'jobb lenne, ha visszamennénk a farmra...'). A játékban először itt állunk döntések elé, például a pultnál egy veterán katona kér tőlünk egy kis pénzbeli segítséget, mi pedig vagy adunk neki egy kis aprót, vagy elutasítjuk őt. A programban mindenütt két lehetőség közül lehet majd választani, de vigyázni kell, mert a játék újrakezdésekor, illetve játékállás visszatöltésekor nem biztos, hogy megint ugyanabban a sorrendben lesz a két válasz a képernyőn. Az, hogy egyes helyzetekben melyik lehetőséget választjuk, befolyásolhatja a játék egész menetét is, ezért érdemes gondolkodni, mielőtt cselekednénk.

A kocsmában még egy lényeges dolog történik, barátunk, *Maniac* közli velünk, hogy visszahelyezték szolgáltaba, mert szükség van ránk a kalózok elleni harcban. Miközben elkísér minket a főhadiszállásra, egy virtuális harcot ajánl fel. Ebben a cél az, hogy a másikon 100 pontnyi sebesülést okozzunk. Útközben még pár kalózzal is le kell számolnunk. A főhadiszálláson (a *Lexington* űrhajón) pedig megkezdődik a küldetések sorozata. Megérkezésünk után az irányító-központba kerülünk. Innen juthatunk az űrhajó többi részébe. Itt található még a központi számítógép is (**Main Terminal**), ennek segítségével menthetünk illetve tölthetünk játékállást, választhatjuk ki társainkat az egyes küldetésekre, és itt fegyverezhetjük fel űrhajónkat. Némely repülés előtt még űrhajót is választhatunk. Minden küldetés előtt az eligazító helységbe (**Mission Briefing Room**) kell mennünk, hogy megtudjuk a ránk váró feladatot. Az irányítóközpontból még a társalgóba mehetünk (**Officer's Lounge**), ahol más pilótákkal beszélgethetünk, valamint lemehetünk az űrhajókhoz is.

Repülés közben a következő billentyűket használhatjuk (csak a legfontosabbakat emelem ki közülük, a programhoz ugyanis az 576 kByte jóvoltából magyar nyelvű kézikönyvet mellékeltek. Az ebben levő szöveg sajnos fordításnak nem éppen tökéletes, de a szükséges információkat meg lehet belőle tudni):

-/= - lassítás/gyorsítás.
Y - ellenség sebességének felvétele.
TAB - utánégető, melynek segítségével gyorsabban haladhatunk.
SPACE - lézerágyú.
ENTER - rakéta.
L - célpont befogása.
T - váltás a lehetséges célpontok között.
A - automata pilóta, akkor használható, ha a képernyő felső részében megjelenik az AUTO felirat. Ez általában a küldetés végét jelzi.
E - ha az ellenség befogta az űrhajónkat (a kép tetején a LOCK szó látható), akkor ezt megnyomva kidobunk egy fémdarabot az űrhajóból, és az ellenséges rakéta azt fogja követni. (vagyis valószínűleg az eltérítés szóból jött az E betű...)
C - kommunikáció a többi űrhajóval (a kalózokkal is lehet beszélgetni). Itt lehet leszállási engedélyt is kérni (Need Clearance, pl. a Lexingtonnal beszélgetve).
F1-F4 - előre-, balra-, jobbra- illetve hátranézés az űrhajóból.
F5 - kívülről, hátulról látszik az űrhajó, miközben irányítani is tudjuk.
F6 - kívülről látjuk az űrhajót, irányítani nem lehet, de körbejárhatjuk magát a gépet.



A radar pirossal jelöli ellenségeinket, narancssárgával az ellenség főbb űrhajóit, a sárga pötty rakétát ill. aknát jelent, a fehér kereszt mutatja azt a helyet, amerre éppen mennünk kell, a kék ill. világoskék pontok pedig a baráti űrhajókat.

Az első küldetések inkább gyakorló jellegűek, de vigyázni kell velük, mert ha sokat hibázunk a küldetésekkel (nem sikerül teljesíteni azokat), akkor visszaküldhetnek a farmra, hogy pihenjünk csak tovább...

Ha kíváncsi vagy a történet végére, de nincs kedved sokat vacakolni a szimulátorral, akkor várd meg a PCU következő számát, lapozd fel az Elsősegély rovatot, ahol majd egy kis segítséget találsz...

A program film része egész szépre sikeredett, főleg SVGA felbontásra állítva igazán látványos mind a mozi, mind a repülés, a nagyobb felbontáshoz viszont már Pentium javasolt. SVGA üzemmódból egyébként kettő is beállítható, az egyik 256, a másik pedig (azt hiszem) 32768 színt használ, 640*480-as felbontás mellett.



Sajnos szerintem túl kevés szabadságot enged a játékosnak az, hogy mindenhol csak két lehetőség közül választhat. Igaz, hogy több lehetőség esetén nem fért volna ki hat CD-re a program, meg az elkészítése is hosszadalmasabb lett volna... Meg aztán a **Wing Commander** mégis inkább szimulátor, mint kalandjáték. A készítők a film miatt egy kicsit háttérbe is szorították a szimulációs részt, de azért viszonylag jó lett annak is a játszhatósága.

Dino

Minimum hardver: 486DX4-75, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Electronic Arts
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★☆☆☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★☆☆☆☆



THEXDER

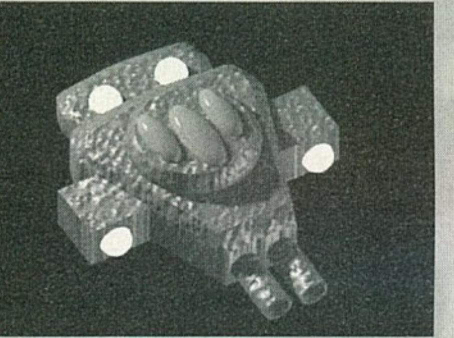
FOR WINDOWS 95

A hatalmas gépezet a levegőbe emelkedett. *Thexder* csak a legutolsó pillanatban gurult arrébb, mivel minden pillanatot kihasznált arra, hogy megtalálja ellenfele gyenge pontját. - *Még 70 energiacella van a lézeremben. Ha nem találom meg hamarosan az "Achilles sarkát", akkor szétzúz ez a szemét.* - A gépszörny hatalmasat csattanva ért földet. Épp megfordult, amikor Thexder eltalálta a hátára szerelt lövegtornyot. Megrázkódott, miközben energiacsíkok futottak végig a testén. - *Ez az!* - kiáltott föl *Thexder*, és folyamatos tűz alá vette az egyetlen sérülékeny testrészt. A monstrum őrjöngve próbált kitérni a nyalábok elől, de nem volt erőssége a gyors mozgás. Néhány másodperc múlva a lövegtornyon robbanások sorozata futott végig, és levált a robotról. Ekkor az előrenyújtotta karját, ami szétnyílt, és egy hőkövetős rakétát lőtt ki. Thexder csak villámgyors reflexeinek köszönhette, hogy elkerülte a felé süvítő végzetet. A rakéta egy kisebb kört írt le a levegőben, és újra célpontja felé közeledett. A kis robot egy hirtelen ötlettől vezérelve az épp regenerálódó ellenfele felé kezdett futni, majd megnyomta a mellkasára szerelt gombok egyikét. Futás közben a kezei behúzódtak az oldalába, és két szárnynak adták át helyüket, lábai egymásba csúszva elhagyták a földet, majd hátából egy kis lézeragyú emelkedett ki.

A rakéta már csak pár méterre volt tőle, amikor odaért a gépezethez. Átrepült a lábai között, majd hirtelen irányváltoztatással felfele vette az útját. A hőkövetős rakéta egyenesen az őt kilövő robot mellkasába csapódott, és hatalmas lyukat ütött benne. Nem kellett hozzás sok idő, és a monstrum atomjaira hullva átadta magát az örök enyészetnek.

- *Thexder a bázisnak. Küldetés teljesítve. Vége!*

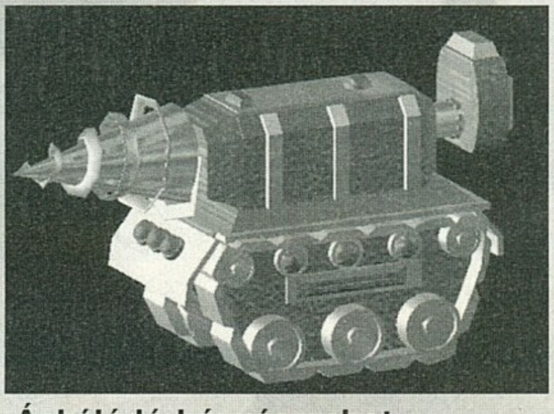
- Bázis Thexder-nek. Ez még csak a bemelegítés volt. Sok szerencsét a további harcokhoz, mert szükséged lesz rá! Vége!



A levegőben veszélyes!

Először is ejtenék néhány kereset-len szót magáról a programról. Gondolom sokan felszisszennek, ha meghallják, hogy a játék CSAK WINDOWS 95 alatt fut! Ez természetesen a következőkkel jár:

A program elindításához szükséges minimális konfiguráció egy DX2/66-os, 8 mega RAM és egy VESA-s videokártya. Az ajánlott gép ebből adódóan egy PENTIUM, 16 mega RAM-mal. HÁT PERSZE! Egy platform programban az a jó, hogy maximálisan próbára teszi az ember reflexeit. Namármost azon a bizonyos konfiguráción a programmal játszó ember elunja magát, mire mondjuk az általa irányított robot ugrik egyet. Természetesen le lehet butítani a programot, méghozzá olyannyira, hogy egész tűrhetően fog futni a game, de akkor a kép kb. negyede a teljesnek, a felbontásról nem is szólva. Emlékeztek még a jó öreg **LODE RUNNER**-re C64-en? Na, ennek sikerén felbuzdulva a SIERRA kiadta a PC-s verziót, szebb grafika, egyebek. Csakhogy mondjuk engem már egyáltalán nem ragadott meg annyira, mint régen. És most, szintén a SIERRA, piacra dobta ezt a progit, ami sokban hasonlít a nagy elődre, csak beletettek néhány új ötletet, és a mai(?) színvonalhoz igazították. AHA! Szóval a SIERRA az hiszi, hogy ma mindenkinek PENTIUM lapul otthon a szobájában. Na mindegy, erről ennyit. Térjünk vissza a játékhoz. A játéktér nem csak egy képernyő, hanem scrolloz, a cél pedig az, hogy megtaláljuk a teleportot, amin keresztül egy újabb pályára kerülünk. Rengeteg ellenféllel találkozhatunk kalandozásunk során, akiket megnézhetünk az **ENEMY STATUS** nevű ablakban. Ha kattintunk egyet a jobb gombbal az éppen aktuális roboton, akkor a gép megmutatja, hogy az hogy is mozog a játékban, majd kiírja a sebességét, a szétrobbantásához szükséges lövések számát és hogy mennyi energiánkat veszi le, ha közelebbi kapcsolatba kerülünk vele, vagy netán eltalál minket. A game tíz világból áll, egyenként öt pályával. Na és természetesen minden bolygó utolsó szintjén ott vár minket a gonosz főellenfél, akivel meg kell küzdenünk a továbbjutásért. Amikor az ötödik level-re érkezünk, megjelenik az energiacsíkunk alatt a már ránk váró END LEVEL BOSS energiája is.



Áskálódó bányászrobot

A játéktér ablaka körül az ellenség kijelzőjén kívül még a **MAP DISPLAY**, a **WEAPONS** és a **EQUIPMENT DISPLAY** is megtalálható. A **MAP DISPLAY** egy térkép, ami megmutatja, hogy hol is tartózkodunk éppen a pályán, továbbá kijelzi az ellenfeleket (piros kocka) és a felvehető tárgyakat (fehér pont). Nagyon sok fegyverre tehetünk szert, ahogy egyre közelebb kerülünk a végső, halálos főellenfélhez, a bizonyos *PRIMUS TECH*-hez. Miatta kerültünk ide, ő mindennek a kitalálója. A központi számítógépben csak a sziluettje szerepel, meg annyi információ, hogy ugyanazokkal a fegyverekkel rendelkezik, mint mi, csak sokkal, de sokkal erősebb. Robotunk tud transzformálódni is. Átalakulhatunk tankká vagy akár "repülővé" is. HOLO-falakon átgyalogolva be lehet jutni rejtett helységekbe, ahol lőszert, energiát találhatunk. Érdemes ezeket megkeresni, mivel egyre keményebb robotok támadnak majd ránk.

A progi automatikusan kimenti az állást, tehát ha újra elindítjuk, akkor a listából kiválaszthatjuk a nevünket és a legutolsó, még be nem fejezett szintről folytathatjuk a játékot. Öt nehézségi szint van, amik abban különböznek egymástól, hogy az ellenfeleink gyorsabbak lesznek, több lövés kell az elpusztításukhoz és sokkal kevesebb extrát találhatunk elszórva a pályákon.



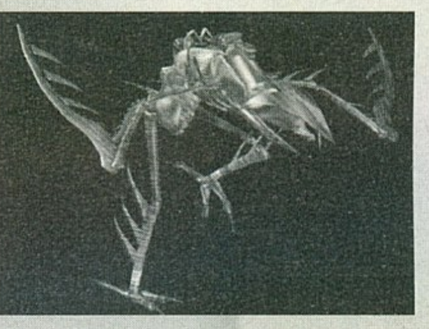
Az erősebb hawkoid

A képernyő tetején négy főbb menüpontot találhatunk. A **FILE** és a **HELP** egyértelmű, NO COMMENT.

Nézzük a többit:

WINDOW

- *STANDARD CONFIGURATION* - Itt be lehet tölteni a 100%-osan lebutított konfigurációt
- *USER CONFIGURATIO* - Ha be van kapcsolva a konfig kilépéskor való elmentése, akkor azt itt tölthetjük be
- *MAP DISPLAY* - Erről már volt szó, itt lehet bezárni az ablakot
- *WEAPONS* - Ezt is
- *ENEMY STATUS* - És ezt is
- *EQUIPMENT DISPLAY* - Nomeg ezt is
- *SAVE WINDOWS SETTING ON EXIT* - Kilépéskor elmenti a beállításokat



Imádkozósáska-robot

OPTIONS

- *PAUSE* - A játék félbeszakítására szolgál, jó a [CTRL]+[P] is
- *SOUND* - Hangok ki-bekapcsolása
- *MUSIC* - Zene ki-be
- *SPEECH* - Digi beszéd ki-be
- *PERFORMANCE* - A hátterek scroll-ozását lehet megszüntetni
- *UPDATE SPEED* - Itt lehet gyorsítani avagy lassítani a game-t
- *DISPLAY RESOLUTION* - A felbontást állíthatjuk be. Természetesen minél nagyobb, annál nagyobb türelemre lesz szükségünk (na persze akinek penyája van...) a sebesség drasztikus lecsökkenése miatt. Nekem valamivel jobb gépem van, mint az elindításhoz szükséges konfig, de csak a teljesen lebutított beállításokkal tudtam rendesen játszani, nomeg egy távcsővel a szemem előtt
- *PLAYFIELD WIDTH* - Naszóval. Meg lehet növelni vagy le lehet csökkenteni a játéktér ablakának nagyságát, amit ugyan egérrel is megtehetünk, de ez azt jelképezi, hogy hősünk, THEXDER milyen messze lát el
- *REMAP KEYS* - Hasznos opció. Itt lehet átdefiniálni a progiban használt billentyűket
- *HALL OF FAME* - A legjobb eredményt elért játékosok nevét és pontszámát tekinthetjük meg itt
- *SAVE OPTIONS ON EXIT* - Ebben a főmenüben beállított dolgokat a program kilépéskor automatikusan elmenti

Ennyi lett volna a menük ismertetése. Hirtelen nem is nagyon jut más az eszembe. Talán még annyi, hogy fél óra játék után már nem is találtam olyan rossznak magát a programot.

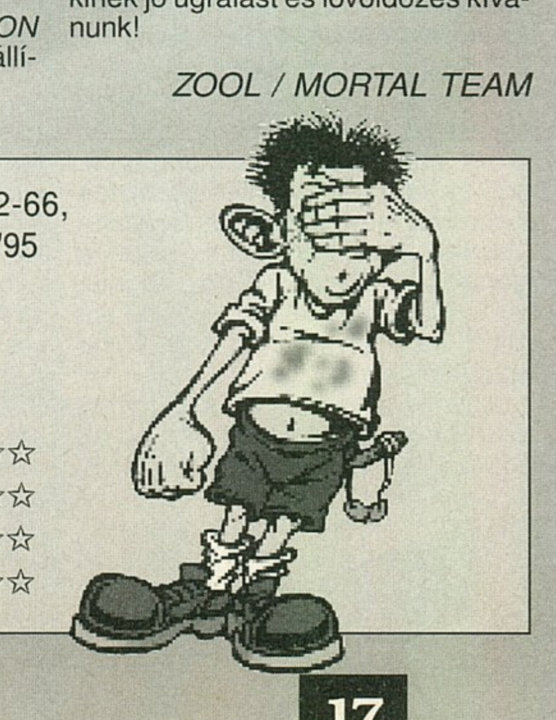
A hátterek jók, és teljes felbontással meg képernyővel egész pofás lesz a game (mondjuk én csak állóképeket láttam, annyira akadozott, de ez nem érdekes). Mindenkinek jó ugrálást és lövöldözés kívánunk!

ZOOL / MORTAL TEAM

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win'95

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Mixim Kft.

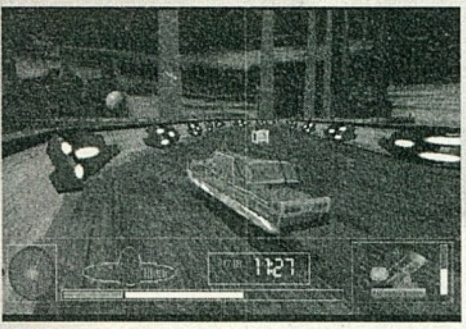
Grafika:	★★★☆☆☆☆☆☆☆
Hang:	★★★☆☆☆☆☆☆☆
Design:	★★★★☆☆☆☆☆☆
IQ:	★★★★☆☆☆☆☆☆



ZONE RAIDERS™

olf3D... Doom... Hexen... Hi-Octane... Zone Riders

Ha valaki jellemezni szeretné a *Zone Riders* evulócióját, akkor feltételezhető, hogy az előző néhány sor tökéletesen kielégítené igényeit. Igen, újból egy Doom, ami most egy kicsivel "Doom-abb". Lehet, hogy sokan csak úgy félre fogják tenni a játékot, hogy már a x+1. bőrt húzzák le a szegény jó öregről. Azonban mindenkiben egy kis kíváncsiságot ébreszthet a dobozon lévő ***Virgin*** embléma. Igen, a ***Virgin*** adta ki, és ez már azt

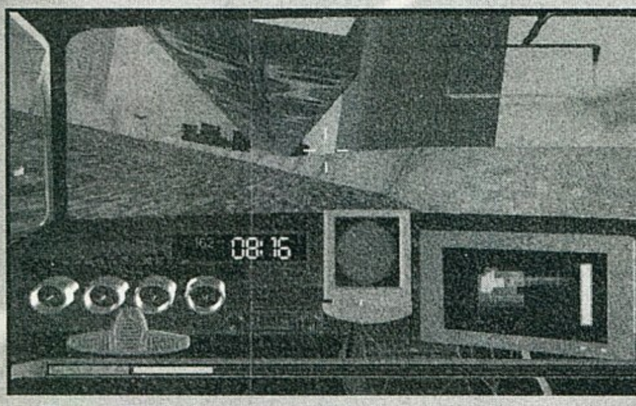


Munkára fel!

jelenti, hogy nem mindennapi (igaz, az *Iron Assault*-ot is a ***Virgin*** adta ki, és az sem volt mindennapi, de persze negatív értelemben). Azért mielőtt még ennyire belebonyolódnánk, lássuk a kerettörténetet.

Mint az manapság divat, most is a sötét jövőt festették le (könyörgöm, miért pont a jövő, a múltat sokkal jobban vissza lehetne adni, mivel csak többet tudnak arról, ami már megtörtént, mint arról, ami meg nem!).

Az Utolsó Ítélet után nukleáris katasztrófa miatt a Föld hetvenöt százaléka atomhulladékkal szennyezett lett. Anarchia vált uralkodóvá a Földön, és krízis állapot jött létre a megmaradt városokban. A gyakorlatilag elnéptelenedett Földön az egymástól nagy távolságokra fekvő városok vezetői szövetséget hoztak létre, melynek neve "*Emergency Containment Organization*" lett. Feladatuknak az egészséges és a beteg emberek elkülönítését tekintették. Fizikai és bűnügyi teszteknek vetet-



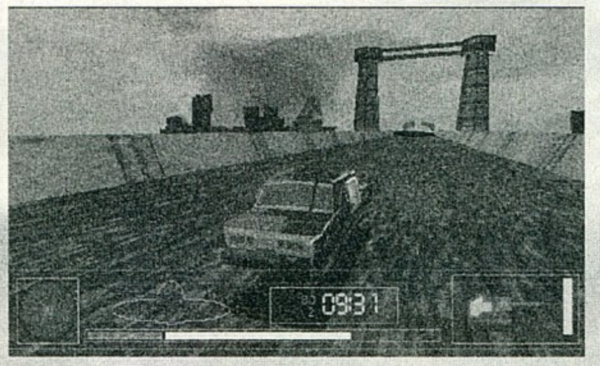
Boru(l)látóak vagyunk

ték alá az összes állampolgárt, és akiket nem találtak megfelelőnek, azokat kidobták a sötét és biztos pusztulást ígérő sivatagba. Egészen biztosak voltak benne, hogy ezek a "genetikai hulladékok" meg fognak halni, és mindenki very happy lett volna, ha hiba nem csúszott volna számításaikba.

Ugyanis a kezdetben jó ötletnek tűnő "válogatás" működött is, de az idő múltával a városiak elgyengültek, megkövéredtek, miközben a számkivetettek - melyek életben maradtak - erősek, ellenállóak és bűnözők lettek. Ők voltak a *Zone Riders*-ök...

Mi is egy ilyen színpatikus ipsét fogunk alakítani, akit éppen most rúgtak ki a városból, és még nem igazán bíznak benne sorstársai...

A grafika a XXI. századnak megfelelő: gyönyörű. Ezt egy kicsit jobban részletezve: a felbontás lehet 320*200, 640*400 és 640*480 is. A finomságot is lehet változtatni, azonban mindenkit óva intek MCGA-ban a "*Low Detail*"-től (persze SVGA-ban nyugodtan lehet a finomságot leredukálni "*low*"-ra). Az árnyékolásban is két féle van, és a kettő közt a különbséget egyértelműen észre lehet venni (a "*Simple shadeing*" kárára). Az intro sem rossz, de ha már CD-n van a játék, akkor lehetett volna jobb is. A zene azonban elég monotonra sikerült (egyáltalán nem használták ki sem a Sound Blaster, sem a Gravis US által nyújtott lehetőségeket, s a hangeffektek is egy kicsit "nyomik" lettek.



Szépen elbóklászunk a Ladánkkal

És hogy milyen a nehézsége? Nagyon nehéz! Igaz, a játékosok örömére egy olyan fokozatot is létrehoztak, amikor a pályán nincs ellenség, valamiféle sétakocsikázás szerűséget játszhatunk ("*Recon Mode*"). Azonban már a legkönnyebb fokozaton sem leányálom egy-egy pálya... sőt, még a tapasztaltabbak számára is nehéz kihívást jelenthet.

A játék során öt fajta járgány közül választhatunk. Közülük a később beszerezhetők májerebbek, mint elődjeik... Minden pálya végén az összesített pontoktól függően egy új kocsit kaphatunk. Pontosabban, ha elég sok pontot értünk el, akkor meglesz a következő jármű. Ezek a következők lehetnek: *WarBird* - ez az alap kocsi, semmi extra; *Pick Up* - ez esetben már nagyobb sebességre és jobb páncélra számíthatunk; *Hammer* - egy kicsit lassú, de nagyon jó a páncélja; *Fusion Coupe* - eszméletlenül gyors, de elég rossz a védelme (gyenge páncél).

Minden pályán valamilyen cuccot kell megszereznünk, és ha ez sikerült, akkor a kijáratot kinyitva távozzunk a helyszínről.

A képernyő felépítése kocsinként változik, azonban az életerőnk a kép alján mindig jelen van. Ezenkívül a "*V Locator*"-nak becézett mütyür is igen hasznos lehet, mivel mindig mutatja, hogy merre és milyen messze van a következőnek (beszerzendő) tárgy. Persze ez nem pontos, de azért megadja a fő irányt.

A fegyverek arzenáljában sem fogunk hiányt szenvedni. Mindig ügyeljünk arra, hogy a robbanó töltényeknél ne közvetlen közelről röpítsünk néhányat kedvenc anyósunkba... khm, illetve ellenfelünkbe. A legalapvetőbb fegyver a *lézer*, amiből végtelen mennyiség áll rendelkezésünkre, azonban gondolom mindenki sejti, hogy nem ez a legerősebb fegyver. A "*Machine Gun*" következik a sorban, mely már egy fokkal hatékonyabb. Gondolom sokak kedvence lesz a "*Plasma Gun*", mely becsapódva egy robbanás keretében minden körülötte tartózkodót megsebez. Nagyságrenddel nagyobb a "*Projectile Launcher (Hunks of Lead - HOL)*", mely nevéhez híven egy hajító lövedék vág az ellenfélbe. A "*Rocket*"-től csak a legjobbakat tudom mondani - pusztít, pusztít és pusztít. A "*Grenade*" is igen hatékony (gondolom mindenki kitalálta, hogy ez a gránát), azonban a "*Mortars of Death*" pusztítását nem érheti utol, amit nyugodtan becézhetnénk a normál "*Grenade*" nagyapjának... A leghatékonyabb fegyver azonban a "*Pit Bull*", ami egy hőkövető rakéta, persze ezt majd mi is fogjuk, nem egyszer tapasztalni...

Persze nem csak fegyvereket találhatunk a pályán elszórva (természetesen néhány helyen annyira "elszórták" a fegyvereket, hogy csak bravúros mutatványokkal lehet becserkészni azokat), hanem mindenféle "power-up"-ok, magyarul "tápszerek";-) is.

Természetesen van pajzs "tápoló", melyből a szuperebb száz százalékos hatást ér el, míg a gyengébb csak huszonötöst. Ha az összes energiánk elfogy, akkor bizony a tartalékot kell használnunk, melyeket a képernyő alsó részén piros négyzetek jelölnek. Természetesen ezekre is gyógyírt kapni. A "*Jet Pack*"-ot álta-



Ranga is megirigyelné ezt a manővert

lában ugratók előtt találhatjuk, mivel ez néhány másodpercig igen-igen megnöveli a sebességünket (ilyenkor megy a kocsi, mint atom...:). A legutolsó tápszer a lézer-táp, amitől a lézer nagyobb sebeket ejt majd az ellenfélen.

A pályákat igen jól eltalálták, nem lehet megunni őket; mindig lehet találni újabb és újabb rejtett helyeket, ahol a fegyverek és tápszerek mizériájából válogathatunk. A "*V Locator*"-t sose hanyagoljuk, és mindig figyeljünk, mikor jön a következő ellenfél és az *automap*-nek köszönhetően sosem kell majd a térképpel bajlódnunk.

Végezetül néhány hasznos billentyű: "**c**", "**z**" - jobbra, balra csúszás; "**m**" - térkép; "**v**" - V Locator ki/be; "**t**" - célkeresés ki/be.

Enter-rel tudunk a külső nézetbe váltani, ahol a **delete**, **pg down**, **home**, ill. az **end**-del tudunk az autó körül forogni, és az **insert**-tel, valamint a **pg up**-pal tudunk közelíteni illetve távolítani.

Mint mondtam a játék nem mindennapi, és nem is egy rossz darab, de azért lehetett volna valami eredetibbet is kitalálni... Főleg az bánt, hogy a ***Virgin***, aki pl. ***11th Hour*** kaliberű játékokat ad ki, ezúttal ilyen alacsonyra tette a mércét.

Hacker

Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Virgin
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika: ★★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★☆☆☆☆☆
Design: ★★★★☆☆☆☆☆☆
IQ: ★★★★☆☆☆☆☆☆



A PCU 96/2 számában megjelent nyereményjátékok megfejtései:

1. Sid Meier. 2. TILT, 3. LARRY, 4. Bill Gates, 5. BitMEX BBS, 6. 15%, 7. Cetek rendje, 8. 1943, 9. Emerson Lake & Palmer, 10. Sharon Stone
MINOR játék: 1. UMAX, 2. Az ellopott kódex titka, 3. Multimédia World díjat nyert
Microsoft játék: 1. B), 2. B), 3. B)
Könyvbarát játék: A magyarok krónikája

Könyvbarát nyereményjáték

Bizonyára nem ismeretlen előttetek a Révai Nagy Lexikona sorozat. A sorozat most megjelenik 5 db. CD-ROM lemezen a Cyberstone Entertainment Kft. gondozásában.
Kérdésünk: Az eredeti változat hány kötetből áll? A főkötetek és kiegészítő kötetek számát együtt kérjük (megsúgjuk több, mint 20 kötet).

A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a befűzött levlapon) a PC ULTRA szerkesztőségének címére eljuttatni. A levlapra ne felejtsétek el ráírni:'Könyvbarát nyereményjáték'.
Beérkezési határidő: 1996. április 30.

A helyes megfejtők között a Könyvbarát szerkesztősége az alábbi könyvet sorsolja ki és küldi el a nyerteseknek:

Dr.Holló-Taródi: Video ABC (Műszaki Könyvkiadó)
Halász: Elátkozott riportok (Agóra-Print)
Whartoa: Búcsú a szerelemtől (Tericum)
Egely: Parajelenségek (KuK)
Bell: San Pedro

PC Ultra TOP 10
1996. március

1. **WARCRAFT 2.** (Blizzard)
2. **PANZER GENERAL** (SSI)
3. **DARK SEED 2.** (Infogrames)
4. **DRUID** (Mindscape)
5. **PRO PINBALL: WEB** (Empire)
6. **EUROFIGHTER 2000** (Ocean)
7. **11TH HOUR** (Virgin)
8. **EARTHWORM JIM** (Activision)
9. **SHANNARA** (Legend)
10. **GABRIEL KNIGHT 2.** (Sierra)

A PCU 96/1 számában megjelent nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:

1. Demo CD-t nyertek: Hegedűs Ferenc, Keszthely, Bodnár Péter, Miskolc, Márkus Zoltán, Szeged
2. Eredeti Battle Isle dupla CD-t nyert: Kubinszky Vilmos, Budapest IX.
3. Win'95 kézikönyvet nyertek: Korn András, Bp.II., Telek Péter, Mezőkövesd, Herczeg Ferenc, Újszász
4. CD-ROM-tár CD-t nyertek: Jáger Gábor, Ajka, Hirth Tibor, Bácsalmás, Firics Zoltán, Szigetszentmiklós
5. Szakkönyvet nyertek: Dojcsák Attila, Mándok, Németh Gábor, Hegyfalu, Polumbéli László, Gyöngyös
7. PC-k hangja könyvet nyertek: Bálint Kálmán, Zalaszentgrót, Szigeti Gergely, Tab, Fürstel Gyula, Győr
8. Nem volt helyes megfejtés
9. Audio CD-t nyertek: Salánki László, Debrecen, Bálint Kálmán, Zalaszentgrót, Vigh Sándor, Kalocsa
10. Műsoros videokazettát nyert: Sereg Tamás, Gyöngyös

PILOT COMP játék - CD meghajtót nyert:
Szávó Tímea, Debrecen
Microsoft játék - HOME szoftvert nyert:
Kőhidi Csaba, Komárom
Baseball sapkát nyertek:
Hriczó István, Hatvan, Aradi Attila, Bp. XIV., Csillény András, Dunaújváros
Könyvbarát játék - könyvet nyertek:
Varga Zsuzsanna, Székesfehérvár, Kiss Zoltán, Jászdózsa, Sereg Tamás, Gyöngyös, Bálint Kálmán, Zalaszentgrót, Hegedűs László, Óhíd, Szikszai József, Jászberény

Microsoft nyereményjáték

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft Scholastic's The Magic School Bus Explores the Oceans* enciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány a tenger világát mutatja be a legfiatalabbaknak. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot, és egyéb finomságokat nyerhetsz.

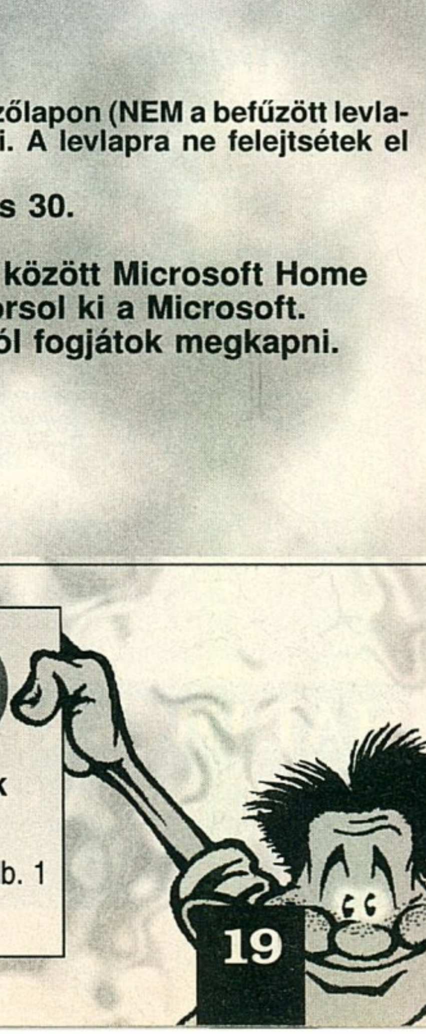
1. Miért változtatják bizonyos polipok, tintahalak a színüket?
   a) Így kommunikálnak egymással
   b) Így tudnak elrejtőzködni a veszély elől
   c) Ezzel csalogatják magukhoz zsákmányukat

2. Mekkora súlyt képes megtartani egy tengeri csiga tapadókorongjával?
   a) 5 kg.
   b) 10 kg.
   c) 30 kg.
3. Ha a tengerfenék legmélyebb pontja, a Mariana árok fölött a vízbe ejtenénk egy acélgolyót, mennyi idő alatt süllyedne a fenékig?
   a) 1 óra
   b) 1 nap
   c) 1 hét

A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a befűzött levlapon!) a PC ULTRA címére eljuttatni. A levlapra ne felejtsétek el ráírni:'Microsoft-játék'.
Beküldési határidő: 1996. április 30.

A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft.
A nyereményeket a Microsoft-tól fogjátok megkapni.

Játék 3



Melyik évben jelent meg a PC-s játékok könyvsorozat első kötete?

A helyes megfejtést beküldők között három db. 1 éves PC Ultra előfizetést sorsolunk ki.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

PC szoftver/hardver

486 DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 (**Mátrai László**)

CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: **277-64-81**.

CD írás Erzsébeten azonnal! TEl.: **285-38-25.**

Eredeti PC CD-ROM-ok eladók: Warcraft 2, NBA Live'96, Top Gun, Command & Conquer + Mission Disk, Touché, Maniac Carts stb. **Molnár Péter**, Tel.: 277-64-81.

Eredeti PC CD-k eladók. Warhammer, Conqueror Ad1086, Grand Prix Manager, This Means War, Raven Project. **Molnár Péter,** Tel.: 277-64-81.

Heti 1.6 GB Shareware, kép, zene stb. program!! Megrendelhrető: **284-37-35** (kluboknak is!)

Eladó 486-os alaplap (256k cache, ISA), INTEL 486DX-33 procival és 4 MB RAM-mal, WD Paradise Accelerator 24 (ISA, 1MB, 90C31-es chipset), LCD-s baby ház. Érdeklődni: **Benkő Ákos,** 1039 Budapest, Pablo N.u.8. Tel.: 180-14-84.

Eredeti PC CD-k eladók: Need for Speed, Rebel II., Warcraft 2, Pro Pinball, Frankenstein, 3D Movie Maker, Duke Nukem 3D stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812, vagy 2-151-507.

Winchester eladó: egy 20 MB-os és egy 30 MB-os MFM, Floppy és winchester vezérlő kártyával, és egy tömör+tőprogrammal, amivel 80 MB-ra bőv+thető. Cím: **Bakk István**, 2040 Budaőrs, Baross u.112. Tel.: (06-23) 422-494.

Elad=: 486 DLC-40 alaplap koprocival (ISA): 10.000 Ft. 4 MB RAM (9 bit): 15.000 Ft. A kettő együtt: 23.00 Ft. Mannesmann Tally MT 81 9 tűs nyomtató: 15.000 Ft. Mindezt egyben megvásárolva: 42.000 Ft. Cím: **Asztalos István**, Pilisvörösvár, Budai út 1. 2085, Tel.: (06-26) 330-595.

Eladom, vagy elcserélem eredeti PC CD ROM lemezeimet. Pl. Inferno, Rebel 2, Cyberwar, stb. **Kiss Béla**, 284-83-81. Délután

Legújabb eredeti CD lemezek a legkedvezőbb áron, most 5% kedvezménnyel. CD írás csak 900 Ft. Kérje részletes árlistánkat. Cím: **Tamás László**, Budapest, XVIII.Margó T.u.220. Tel./FAX: 292-5587.

Vadiúj eredeti PC CD-s programok eladók. Válaszborítékért lista. Cím: Ifj. **Hugyecz Mihály**, HSI INC CD Center, 2688 Vanyarc, Tabán u.20., Tel.: (06-60) 343-805.

MODEMPARTNERT KERESEK!
Telefon: 1653-631

Vírusmentes, szabadon másolható PC programcsere. Küldj listát és felbélyegzett borítékot a listámért! **Harsányi Zoltán**, 4030 Debrecen, Vukovics Sebő u. 12.

Eredeti PC CD-k eladók: STONEKEEP, REBEL ASSAULT II., ALIEN ODYSSEY, EUROFIGHTER 2000, THE DIG, TILT, WARCRAFT 2. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

Eladó 386SX33-as 32kB cache alaplap (4.000,- Ft), WD 80MB-os winchester (8.000,- Ft), Commodore 1230-as 9 tűs mátrixnyomtató (Epson FX 80, IBM Proprinter kompatibilis; 10.000,- Ft). Cím: **Branyiczky Zsolt**, 2600 Vác, Althann u. 10. Tel.: 06-27-311-509

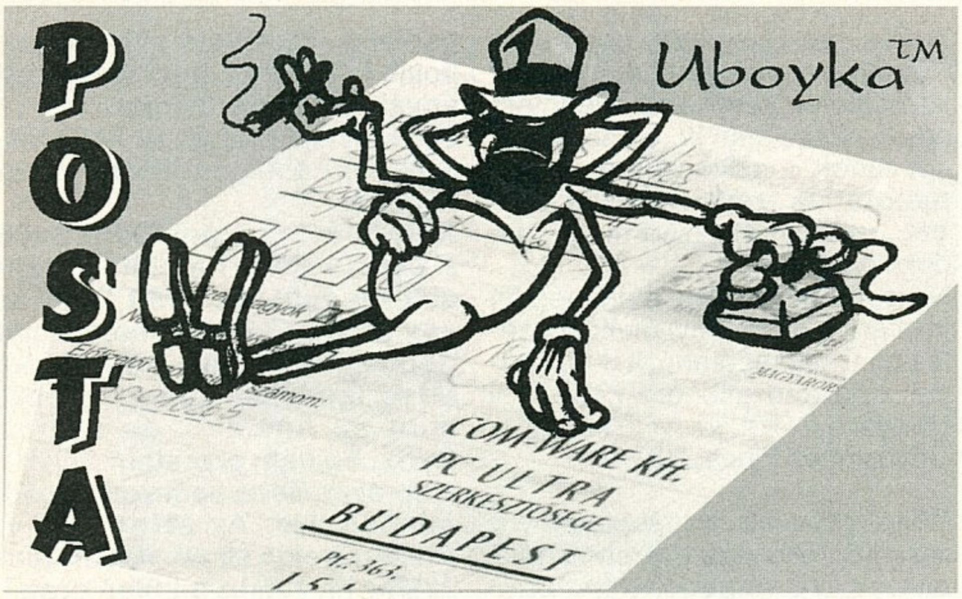
Eredeti PC CD-ROM programok eladók! Novastorm, Rebel Assault: 4.000,- Ft, Lost Eden, Full Throttle, Myst: 3.500,- Ft, Overlord trio(3 CD sw): 3.000,- Ft, Asterix, Return to Zork, Aegis: 2.500 Ft, Simtel(2 CD sw): 2.000,- Ft, Wing Commander 3.(4 CD): 6.000,- Ft, Keszoft1, National Parks, Tewi Win CD: 1.500,- Ft, Mantis: 1.000,- Ft. Valamint 7 db CD-R disk (.arj.zip) 3.500,- Ft/db áron eladó. Siess, mert csak 1-1 példány van belőle! Hívj, megegyezünk... Cím: Kummer Miklós, 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út 95. Tel.: (94) 323-274 - egész nap.

Egyéb

Akció!!! A Cov'92-es, '93-as, '94-es, '95-ös évfolyamai kitľnő állapotban, rendkívül olcsón eladók! Siess(en), nehogy elszalassza! A cím: **Magyar Csaba,** Disójenő, Dózsa György út 93. Tel.: (06-35) 364-243 (hétvégén)

A500, 1200-AT KERESEK KIEGÉSZîTŐKKEL, VAGY ANÉLKÜL. PC-S JOY (ORIGINAL) ELADÓ. ZOLI (TEL: **256-17-40**)

Audio CD lemezek nagy választékból eladók. **Nótin László**, Vámospércs, József A. u.53. 4287. Tel.: (06-52) 210-438.



Üdv néktek! Rám nem jellemző módon a lényeggel kezdem: A CoV => PCU átalakulással kapcsolatban rengeteg régi CoV hívő ragadott tollat vagy billentyűzetet, és ki-ki a maga módján és stílusában fejezte ki ezzel kapcsolatos érzelmeit. (Idézet egy udvarias hangú e-mail-ből: "*Te büdös Rutz !*"; egy másik remekműből: "**sszátok meg a PC-Ultrátokat!") **Nem akarok ezen tépelődni, de ezekre még a jó öreg CoVboy is előrántotta volna a... zsebéből a lapos üveget. Szerencsére nem csak efféle észrevételeket kaptunk, hiszen sokaknak tetszett az új forma, bár ezen emberek leveleiben is fellelhetők a Levelezésre vonatkozó óhajok és a régi CoV-hangulat iránti vágyakozás. Nekik örömmel jelenthetem be, hogy levelezés LESZ!, sőt, a hajdani beszúrkálások is visszatérnek.** (A gonoszság szikrája mindenkiben megtalálható, egy Uboykában pedig...-Uboyka) **Azok kedvéért pedig, akik kérdőre vontak minket a váltással kapcsolatban, most egyszer s mindenkorra tisztázzuk ezt a témát: A változtatás szükségszerűség volt, enélkül a lap már nem létezne, és..... de mit magyarázkodok én itt: eszi, nem eszi, nem kap mást ! :) Hszzzzzz, még Jézus kolléga is belefáradt a hegyibeszédbe, úgyhogy gondolhatjátok, milyen kifacsarva érzi most magát egy Uboyka... A szó ezennel a tiétek, vagyis a levélíróké:**

Egy érző (s talán vérző...) szívű olvasó:

Mélyen tisztelt Com-Ware Kft ! Régebb óta (1990) követem figyelemmel lapjukat, melynek számomra legkedvencebb rovata a CoVboy Posta volt!, melyet az új magazinban már nem leltem meg. Csak reménykedtem benne (Valószínőleg hiába), hogy esetleg az újságárus szedte ki.**(Ha a második számban sem lelted meg, akkor tényleg ő volt, ha pedig meglelted, akkor tapasztalhattad, hogy bár nem a borostás, sörpárti CoVboy, hanem a borostás, sörpárti Uboyka válaszolgatott, de mindenesere én is reménykedem benne, hogy ez valamennyi vigaszt nyújt a számodra. -Uboyka)** Nagyon remélem, hogy levelemből nem szemrehányás tűnik ki, **(Á, akkor nem lenne itt, másrészt nekem még sohasem hánytak a szememre - Uboyka :)** nem ez volt a célom, s nincs is módomban bírálni Önöket. CoVboy-t ugyan személyesen nem ismertem, de humora könnyed és szórakoztató VOLT, gyakran nevettem (néha görcsbe fulladva) a kétértelmű, néha kicsit obszcén beszúrásain, válaszain. **(Neee, hagyd abba! CoVboy már ott hüppög a sarokban, a papírzsebkendő pedig fogytán...- Uboyka)** Tisztában vagyok vele, hogy az újság neve, némiképp külleme és tartalma is megváltozott, de NEM hiszem, hogy az új imázsba (biztos kialakul) nem férne el a CoVboy posta. .... Lehet, hogy kérésem kissé gyermeteg, de rengeteg örömet szereznének vele nekem is és valószínűeg még sok száz, ezer (tízezer?) olvasójuknak, ha CoVboy-t ismét a levélhegyek tetejére ültetnék. ....

Tisztelettel:Pivarnyi Gábor, Budapest

Még mélyebben tisztelt Gábor! Kérésedet egyáltalán nem találom gyermetegnek, és amint az az előzőekből már kiderült, részben megpróbáljuk teljesíteni is. (Pl. az örömszerzésben bármikor benne vagyok...-Uboyka ;-)

A következőkben jó alaposan megkapjuk a magunkét (és egy csokor, néha egészen használható ötletet) egy foglalkozására nézve valószínűleg szőrszálhasogató olvasónktól:

Tisztelt Rutz Lajos !
Elnézését kérem, hogy levelemmel zavarom. Levelemmel szeretnék segíteni abban, hogy a PCU minél jobb, sikeresebb lap legyen. **(Már írom is a piros pontot ! -Uboyka)** Régi olvasójuk vagyok, a CoV indulása óta kedvenc újságom volt. **(Nana, itt a múlt idő nem ildomos! -Uboyka)** Ezért sajnálom, hogy az újság átalakult, bár erre kétségtelenül szükség volt a fennmaradás érdekében. A PCU-nak egy jobb szerkezetű, de a CoV hagyományait is őrző lappá kell válnia.**(Ha te mondod... -Uboyka)** Ehhez szeretnék hozzájárulni véleményemmel, ötleteimmel. **(Én a kézzelfoghatóbb hozzájárulásokat jobban kedvelem...-Uboyka)**

1. A címlap
- A gerincen futó, a fönti piros (informatikai magazin...) sáv és kép jó. **(Hmm, ha a kép fut, akkor az sáv már nem túl jó, ráadásul pont a gerincen ?! -Uboyka)**
- A logo nem elég jellegzetes. Jobb lenne, ha teljes lapszélességű lenne.
- Az ár kiírása jó így, amíg ilyen olcsó az újság, de áremelés után kerüljön be a gerincen futó sávba. **(Nyugi, ebben az esetben a belső oldalon lesz, tükörírással és római számokkal. -Uboyka)**
- A feliratok legyenek nagyobbak és szebb betűkkel készüljenek. **(Nos igen, szerintem a dombornyomás lenne az igazi, esetleg hologrammokkal kombinálva... - Uboyka)**

2. A Tartalom
- A news kapjon nagyobb hangsúlyt, azaz két oldalt. **(Ha küldesz elég új stuffot... -Uboyka) (Óhajoddal teljes mértékben egyetértek -WT Pooh)**
- Vissza kellene térni a kétféle ismertetőhöz. Legyenek maximum féloldalas ismertetők az olyan játékokról, amelyekről nem kell sokat beszélni (pl.: flipper, doom, szimulátor, stb.) **(Miiii?! Látszik, hogy nem vagy vallásos... Pedig tudhatnád: a DOOM az élet értelme ! -Uboyka).** Képekből sem kell annyi, mint most. A teszttáblázat OK. A bonyolultabb játékokról pedig lehetne leírásokat közölni. **(A Stonekeep nem elég bonyolult?? - WT Pooh)**
- A Microsoft öt oldaláról nincs mit mondani (A pénz beszél...) **(# De legtöbbször azt mondja: Viszlát ! -Uboyka)**
- A hardware cikkek jók, szükség van rájuk. A teszteket is folytatni kellene **(Ok, számodra lesz külön IQ-teszt... -Uboyka)** (joystick, CD-ROM drive, hangszóró, stb.)
- A felhasználói cikkek is szükségesek, csak azt nem értem, hogy miért indult a DTP-s sorozat. Ennyi erővel lehetne az újságban cikk a gépészeti CAD programokról is. **(Kitűnő ötlet ! A következő számban indítjuk a 6 oldalas CAD-rovatot is -Uboyka)**
-A CD-ROM enciklopédiák nem érdemelnek egy-két oldalnál többet összesen. .... Így sokkal többet be lehet mutatni, s nem foglal jelentős helyet a játékok elől.
- A cikkek címei jól néznek ki, de van itt is kivétel (pl.: Allied General, News). Ezenkívül néha túl nagyok.
- A külvilág OK. **(Mit hallok ?! A Külvilág OK ?! Inkább KO! Pedig már abba a hitbe ringattam magamat, hogy újítóval állok szemben ! -Uboyka)**

3. A szerkesztés
- Még mindig gondok vannak az ékezetekkel **(Nézd, ez már igazán egyéni probléma ! Én pl. az integrállal állok hadilábon. - Uboyka)**, ezt ma már meg kellene rendesen oldani! (A karakterkészletek körüli probléma eredménye: rossz ő a tartalomjegyzékben és a "Nyereményjátékban" az y-nak z az árnyéka)
- A nyomdatechnikához nem értek, így nem tudom mi az oka, de sok az elcsúszás **(Én sem értek hozzá, de lehet, hogy azért, mert piszkosul jeges az út... -Uboyka)** (Pl.: a 2.szám 6.oldala: az oldal szélén lévő kék sáv előtt egy felesleges fehér csík; a 14. oldal: a hirdetések félrenyomva). Ezekre esztétikai okokból ügyelni kell !
- A papír és a festék kritikán aluli. Nekem a kezemhez ragadt a borító fele, mire végigolvastam a újságot. Így most a borítóról szép ujjlenyomatok vigyorognak rám. **(Érdekes ujjaid lehetnek... -Uboyka)** Persze tudom, hogy ilyen áron csak ilyn borítóra telik, de lehet, hogy ez nem a legjobb stratégia.
- A cikkek formája sem kielégítő. Jobb lenne, ha az írók csak megírnák a szöveget, den nem formáznák. A szerkesztő formázza meg a cikkeket, így egységes és normális külsejű szövegek kerülnének az újságba. (Csak össze kell hasonlítani a cikkeket például a BOOT-tal). **(Te is a gumicsizmát kedveled ? -Uboyka)**
- Az írók pedig próbáljanak a témáról írni. Én nem vagyok ellene a humoros, poénos írásoknak. Erre példa a régi 1.75 által készített CoV. A humor szükséges a cikkbe, de legyen kapcsolatos azzal és ne vegyen el túl sok helyet a leírás elől. Ezenkívül próbáljanak meg szabályosan szerkesztett leírás szövegeket létrehozni a szerzők. Gondolom mindegyikük járt nyelvtanórákra valamikor. Nekem sem kedvencem, de ha valaki cikkírásra adja a fejét, annak tudnia kell a helyesírási és stilisztikai szabályokat

Nos ennyi lett volna véleményem a lapról. Remélem, hogy nem okoz sértődést **(Ugyan már, a levélbombát sem ezért postázom... - Uboyka)**, én építő jellegűnek szántam. Nem kérem, hogy minden ötletem megvalósítást nyerjen, de legalább megfontolás tárgyává kell őket tenni.....

Ötleteim:
1. Figyelembe kell venni a szomszédos országok magyar fiatalságát! Az ottani piacok is jelenthetnek több ezer előfizetőt. Hirdetni kell az újságot helyi szaklapokban. Közvetlenül postai úton eljuttatni hozzájuk, úgy, ahogyan itthon. **(Tudod, erre már mi is gondoltunk, de mivel itthon amúgy is akadozik a terjesztés, a stáb a közvetlen terjesztés mellett voksolt, úgyhogy várjuk jelentkezésedet az induló kerékpáros kézbesítőkhöz. -Uboyka)**
2. Sok cég ad el kifejezetten játékra gépeket. Lehetne a játékgépekhez PCU előfizetést csatolni az OEM szoftverek mintájára. Ezt a

cégek belekalkulálnák az árakba, hiszen egy negyedéves előfizetés ára nem számottevő egy 150 ezer Ft-os gép esetében. Ők cserébe kedvezményesen hirdethetnének a lapban.

3. Szakkönyvek kiadásából is lehetne jelentős bevételeket szerezni. **(Hallottad már a PC-k hangját ? -Uboyka)** A külföldi SW-ek kézikönyvének a magyarítása is jó ölet.

4. Ki kell használni a játékgyártókkal kialakult kapcsolatokat. Gondolom léteznek ilyenek (a cégek küldik a demokat, ismertetőket, stb.). Én még nem hallottam, hogy valamelyik nagy cégnek lenne itthon képviselete. Lehetne ilyesmit vállalni. A külföldi cég adja a tőkét, a Com-Ware a szellemi erőt. **(A Jedik már kimentek a divatból... -Uboyka)**

5. Hirdetőket kell szerezni! Olyan nagyvállalatokat, amelyeknek egy oldal kifizetése nem tétel. Ilyenek lehetnek számítástechnikai cégek, (Pl.: IBM, Microsoft, Compaq, stb), de lehetnek olyan cégek is, amelyek termékeit elsősorban fiatalok vásárolják. (Pl.: üdítők, ruhák, lemezek, mozik, fiataloknak szóló szolgáltatások). Nos egyelőre azt hiszem ennyi az, ami eszembe jut. Remélem vannak hasznos dolgok levelemben. Egyébként valószínűleg ősztől már Bdapesten fogok tevékenykedni. Ennek felétele, hogy felvegyenek az egyetemre. Most negyedkes vagyok, és egy közgazdasági suliban tanulok programozónak. Ha felvesznek, szeretnék az újsággal közelebbi kapcsolatba kerülni, vagyis dolgozni a lapnak. Érdekelne a szerkesztés és a cikkírás is. Perze ez még a jövő, de kérem válaszoljon a levelemre, és írja meg véleményét ötleteimről és a újságnak való dolgozás lehetőségéről és feltételeiről.

Báthori Róbert, Szeged

Kedves Róbert !
Építő szándékő kritikádat és ötleteidet köszönjük. (Még a felhasználásuk is előfordulhat... -Uboyka) A ránk fordított idő mennyiségéből azt látom, igencsak szíveden viseled az újság sorsát. (Honorálhatjuk pl. 10 db ingyen előfizetési csekkel... -Uboyka)

Egy vidám hangú képeslap:

Szasz Uboyka !
Lenne két apró kérésem. **(Te aztán nem vagy a mellébeszélés híve... -Uboyka)** Először is a Warcraft II cheat kódokat, másodszor pedig a Lucasarts cég DIG című játékának a leírását szeretném.
U.i.: Nem baj, ha Ubynak becézlek ?
Jocó (Molnár József, Csenger)

Szerintem már mindkét kívánságod teljesült, mégpedig az újság hasábjai által. Ubynak pedig becézhetsz, de csak ha magunk között vagyunk :)

Újabb vőleményező:

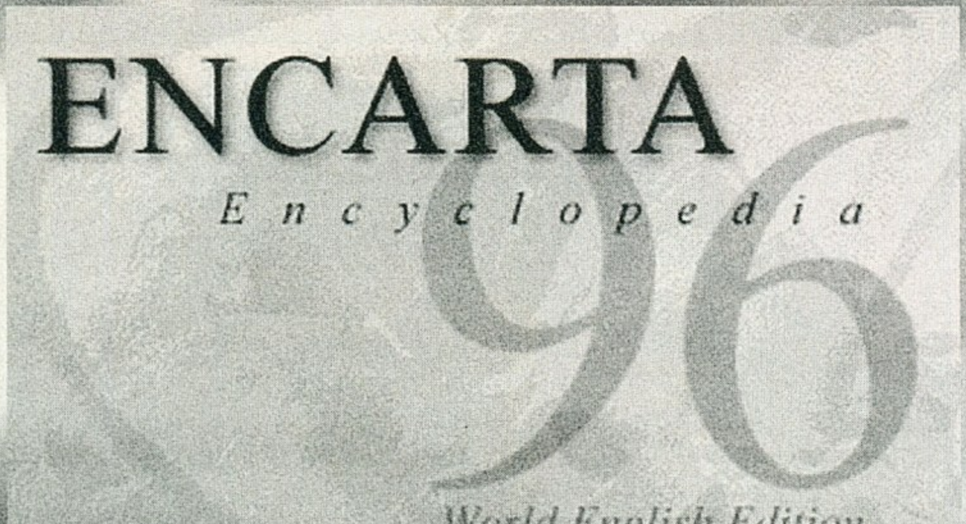
Nagy HELLO a PC-ULTRA teamnek!
E szép magyaros kezdés után engedjétek meg, hogy újdonsült újságotokról véleményt mondjak, **(Mi mást tehetnénk??? -Uboyka)** remélem nem fog fájni senkinek sem. (Elnézést a tegező hangnemért, de így sokkal barátságosabb a levél. Ha valaki nem ért egyet velem, nyugodtan küldjön el a fenébe és akkor nem terrorizálom a T. szerkesztőséget fárasztó soraimmal) **(Halljátok emberek? Ki nem ért vele egyet? Az nyugodtan küldje el a fenébe ! -Uboyka :)** Mivel a Computer (Kompjuter?) Karácsony jóvoltából **(Mér', szerinted jó volt ?! -Uboyka)** már értesültem az újságról, a megjelenés napján azonnal rávetettem magam. Első meglepetés a NEWS rovat volt. A meglepetés oka az volt, hogy nevének megfelelően volt benne újdonság, ami mostanában nem divat az ilyen stílusú papírhalmazoktól. Itt most konkrétan arra gondolok, hogy nem akkor kell megemlíteni egy stuffot, amikor már rég lehet kapni, és "máshol" pedig rég leközölték a leírást. NAGYON POZITÍV! Nézzük a design-t. (A magyartanárom forog a sírjában...) **(Legalább te juttattad oda ? -Uboyka)** Hááát...Izé. Hasonlatos a népzenészsötétbőrűkisebbségi emberek viseletéhez, eléggé tarka-barka meg mindenféle. Mivel több újságot is olvasok **(Minek ? Vagy netalántán több PCU-t egyszerre? -Uboyka)**, tudom, hogy ez egy múló dolog, és minden új vagy átalakított újság átesik ezen a gyermekbetegségen.
Vélemény az ULTRA-kölyökről:
Tisztelem Müller maestro-t, de szegény kölyök néhol úgy néz ki, mint Pityuka, aki most járja ötödször a hatodikat. Más helyen (pl. 4. old.) pedig úgy fest szegény, mintha egy shotgun lenne a bordái között, hogy rávegye a software pozitív értékelésére. A játékleírásokról csak annyit mondhatok: Nékém técik... Jééé...! Van benne felhasználói rovat is, nemcsak GAMES meg MÁJKRÎSZOFToldalak. (Remélem, nem következik be az, ami az ilyen rovatokat tönkreteszi. Arra gondolok, hogy elkezdik az újságok az INTERNET, ASSEMBLY, ZENE, stb. rovatokat, majd amikor túljutnak a kezdő szinten, az újság átalakítása, a cikkíró távozása, vagy más okok miatt megszűnik vagy újrakezdődik alapszintről...) Nagyon örültem a DTP oldalnak, az első PC-s programot 10 éves koromban használtam, és az a NEWSROOM volt. (Kéretik nem hangosan röhögni.) Nem tudtam még akkor, hogy az C64-en is megvan. A téma azóta is érdekel, még ha nem is látszik a helyesírásomon, meg a levél külalakján...
Sajnos irodánk legmodernebb felszerelése egy CPC664 HI-TECH computer, és a Pagemaker csak 6128-on indul csak el. Jó ez a játérovat (játékrovat??? úgy látszik kevés volt a két coffee...) Izé...Nyereményjáték. A Microsoft játék utolsó kérdésére szerintem egyik válasz sem jó, és bár keveset tudok a szivacsokról **(Megnyugtatlak, nálam biztos több bet... -Uboyka)**, azért meg is indokolhatom...
Na jó. Zárom soraim, mert még én is kifáradhatok ennyi mellébeszéléstől. Csak még annyit, hogy vacak kritikáim ellenére **(????? -Uboyka)** COOL ez a NEWS !!!
Üdvözlettel: Firics Zoltán

Közeledik a lap alja, de zárásként még közlök némi örömhírt (Már akinek...) Örvendezhettek, ettől a számtól +8 oldal felhasználói infót találtok. (Természetesen ugyanazon árért.) Mivel újabban nem csak levél útján, hanem E-mail-en, sőt fax-on is kapunk szép számmal leveleket, WT Pooh kolléga besegít nekem, át is adom neki a szót:

WT Pooh: Rengeteg levelet kapunk DOS4GW ügyben. Nos igencsak sajnáljuk, de nem tudunk segíteni ennél többet. Egy apróság: A SET az DOS parancs, így DOS promptra kell begépelni, vagy mint más hasonló parancs, batch file-ban is szerepelhet.
Kaptunk egy Fax-ot Hunics Attilától, Bp-ről, melyre itt és részletesen fogok válaszolni. AS levelet nem közlöm szó szerint, csak a lényegét:

Sziasztok!
...
A Win'95 tippeket nagyon jónak találom, de a hibáiról egy szót sem írnak!
A Win95 installáláskor valóban kicsinálja a Multiboot-ot. Értve ezalatt, mint szerintem írtam is, az OS/2 vagy WinNT-es Multiboot-t. A DOS magában nem multiboot, és ha fent hagyod a régi DOS-t akkor automatice beáll arra, hogy BootMulti=1. De ez nem jelenti azt, hogy magától képes lenne pl. OS/2-t bootolni.
Hogy lehet az Actua Soccert joystickra beállítani?
Fogalmam sincs. Ne haragudj, de "egyedi kérések..." ismered, nem?
Melyik a jobb videokjártya? Spea Video 7 Mirage P64 2 MB DRAM VLB, vagy a Diamond Stealth 64 2MB DRAM VLB?
A kérdésre nem tudok válaszolni. Lehet írok majd pár sort a PCU-ba.
Jelenpillanatban tök mindegy. Ugyanis az azonos chipset-ű videókártyák között elsősorban a support dönt. Milyen driverek vannak, mennyire tudnak segíteni ha gond van stb, de ez Magyarországon egyenlô a nullával. Én pl. a Hercules cég mellett teszem le a garast, mert ôk legendásan jók support témában és e-mail-ban tudom tartani a kapcsolatot. Ez másra nem vonatkozik feltétlenül, mert e-mail hiányában ez nem menne.
Cyrix M1 5x86-ról és az AMD DX-5-133-ról bármilyen infor szívesen fogadnék.
A Cyrix M1sc avagy Cyrix 5x86 a Cyrix saját M1 architektúrájú chip-re épül. Az AMD 5x86 az egy valódi 486 DX4, mert órajel négyszerezô van benne. Az M1sc úgy általában gyorsabb, mint az Am5x86, de sajnos Cyrix. Én nem szeretem a Cyrix chip-eket, de ez sem vonatkozik mindenkire. Az M1sc 100 v. 120Mhz frekin kapni. Azt hiszem 33Mhz ill. 40Mhz a külsô órajel. Az Am5x86 4*33Mhz azaz 133Mhz-en kapható. Ja, most látom, hogy Boldi írt errôl a PC Ultra 2-ben.
Hogy lehet az AMD DX 2-80-at felnyomni 100MHz-re, ugyanis 2x50-en nem megy, 2x33 meg 66 lesz.
IC-je válogatja, hogy milyen szélsőséges körülmények között hajlandó működni. A gyártó általában egy nem túl szélsôséges tartományra vállal garanciát. Lehetsz szerencsés, vagy szerencsétlen — azaz juthat olyan IC, ami kibír a normál frekinél 10-20%-al többet. Az egyik ismerősöm egy IBM (azaz Cyrix tervezésű, IBM gyártású IC-t) DX2/66-t DX2/100-on hajt. Egy másik a SX33-at SX50-en. Én az AMD 5x86-ot 160-on stb, de megy 150-en is stb.
Ha gondoljátok, szívesen segítenék nektek azzal, hogy játékleírásokat készítek, az újabbakról, amikor megjelennek.
Cikkírónk már van elég, de köszi a felajánlást.

Ez egy olvasói levél innen a szomszéd asztalról, a neve elkallódott:
Miközben Hancu kolléga indulóján betegre röhögtem magam a WCII cikk elején, egy-két fontos apróságot hiányoltam. Alapvetô a szidások maradtak. Meg az, hogy a Guard Tower, a Destroyer, és az íjászok hatásosak a repülô szemetek ellen. A vízalatti cuccos ellen érdemes valami repülô vacakkal kísérni a hajóinkat, mert különben nem látják. Itt is érvényes, hogy érdemes egyszerre több csapattal támadni. A szidás: véleményem szerint a számítógép harmatgyenge. Hiába indul teljes, kiépített bázissal, ezzel sem megy semmire, az útvonaltervezôje igen pocsék. A mágusok fejlett varázslataira pl. campaign során soha nem volt szükségem, sőt mágusokból is csak egy kevés kellett. Túl drágák ahhoz hogy hasznosak lehessenek. Mindettől függetlenül WARCRAFT KETTŐ A KIRÁLY!
Egyetértünk! - WT Pooh
Mivel én felügyelem a felgyülemlett E-mail-eket (micsoda költői kép), úgy gondoltam - már ha Uboyka beenged -, hogy legközelebb abból állítok össze egy csokrot. Addig is viszlát!

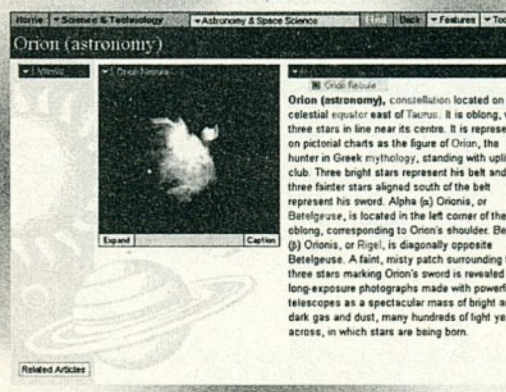


Az Encarta egész egyszerűen ***AZ ENCIKLOPÉDIA*** *- írja az amerikai PC Review.*
Felbecsülhetetlen tudású kutató eszköz - tudjuk meg a Classroom Magazinból.
A Sydney Morning Herald szerint az Encarta egy extravagáns multimédia kiadvány.

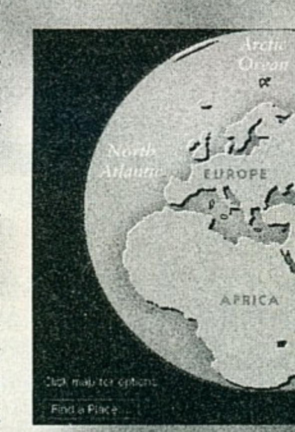
Igen. A 9 millió szó, 8000 fénykép, 300000 kereszthivatkozás, 26000 szócikk, 15000 multimédia elem, több mind 100 percnyi videó és animációs anyag révén bátran illetik meg az Encartát a fenti mondatok.

Új év, új Encarta

Megszokott a *Microsoft*tól, hogy a folyamatosan változó információtartalmú programjait évről-évre megjelenteti egy új kiadásban. Ez vonatkozik az Encartára is, ám a változtatás a jelen esetben nem csak az adatok frissítését jelentette, hanem a program két részre szakadását is:



Megmaradt a régi enciklopédia, amely egy "hagyományos" 28 kötetes lexikonnak felel meg, de megszületett az új Encarta'96 World Atlas is, amely egyedülálló módon mutatja be földünket:
Egy valósághű (renderelt) földgömböt forgatva, illetve arra rázoomolva választhatjuk ki a keresett ország térképét, és egyéb adatait.
A mostani leírásunkban azonban csak az enciklopédiára térünk ki.



Már a doboz is azt sugallja, hogy "Runs Best on Windows 95" (azért ne add fel. 3.1-en is elindul).
Behelyezve a CD-t a meghajtóba már választhatunk is, hogy vagy installálni, vagy csak futtatni szeretnénk az Encartát.
De miben különbözik e két művelet ? Ha közvetlenül is elindítható az Encarta, akkor miért van szükség installálásra ?
A válasz igen-igen egyszerű:
A futtatás során szintén felinstallálja magát a program, de kivéve a CD-t a meghajtóból, már le is törli az előbb telepített dolgokat. Javaslom, hogy mindenképpen a teljes installálást válasszuk, hiszen az ideiglenes telepítés nagyon lelassítja a program indítását.

Elindítva az enciklopédiát a program főképernyőjén, a Home Screenen találjuk magunkat. Ez tulajdonképpen a főmenü, ami nyolc elemet tartalmaz:

Find

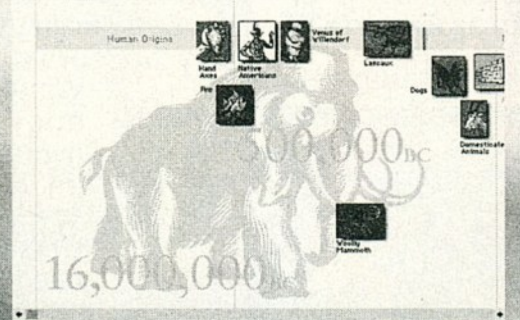
E menüpontban tudunk válogatni a különböző témakörök közül. A keresésnek többféle módja lehetséges:
A legegyszerűbb, és leggyorsabb lehetőség, ha ismerjük az adott cikk címét, amit begépelve már láthatjuk is a keresett kifejezést. Néha azonban más a helyzet, és előfordulhatnak olyan esetek is, hogy nem tudunk konkrétan egy fogalmat. Ekkor segítenek a különböző varázslók, szűkítő, és szűrőlehetőségek. A **Find Wizard** használatával egyszerű kérdésekre válaszolva (pl.: kategória, multimédia típus, időpontok, földrajzi hely) villámgyorsan megtalálunk egy ismeretlen kifejezést. Lehetőségünk van továbbá a keresés során a különböző logikai műveletek használatára. Ha két kifejezést AND, vagy OR paranccsal választunk el, akkor olyan címszavakat keres a program, ahol vagy mindkét, vagy csak az egyik szó található meg **(Kci: Hát nem tiszta informatika?)**. Természetesen használhatjuk a DOSból már jól ismert joker karaktereket is (*, és ?). A szűkítés további módja, ha manuálisan határolunk be egy fogalmat (valójában a wizard is ezt teszi, csak mi ezt nem látjuk). Ekkor megadhatjuk a keresett média típusát, egy földrajzi helyet, de például egy időintervallumot is beállíthatunk.

Look and listen media

Hatása teljes mértékben megegyezik a findéval, csak multimédiás részekre vonatkoztatva. Itt nézhetjük meg a különböző animációkat, és képeket, valamint itt játszhatók le a zenék, illetve a digitalizált hangok is. A slide show segítségével a különböző elemek lejátszásának sorrendjét adhatjuk meg, de lehetőségünk van véletlenszerű (random) lejátszásra is.

Experiment

Talán az egyik legérdekesebb része a programnak az interaktív bemutatók. Ezekben az esetekben mi magunk fedezhetjük fel, illetve még szemléletesebben vizsgálhatjuk meg az egyes területeket. Nyolc interaktív "előadást" tartalmaz az Encarta: Megismerkedhetünk a különböző égitestekkel, illetve kipróbálhatjuk azt is, hogy mi történne akkor, ha mi magunk irányítanánk a természetet, és például ha nem lenne gravitáció. Szintén érdekes a világ nyelveit bemutató előadás. Hatvan különböző nyelven meghallgathatjuk a köszönéseket, hogyan kell bemutatkozni, hogy mondják az igent, és a nemet, hogyan számolnak egytől tízig, de például egy híres szólást is (eléggé nevetséges például a magyar nyelv esetében a "Bagoly mondja verébnek, hogy nagyfejű" szöveg igencsak angol akcentussal) megfigyelhetünk. Ezenkívül elkalandozhatunk a fraktálok csodálatos világába, de tájékoztatást kapunk a természet ritka csodáiról, a világ hangszereiről, festőiről, a táplálkozásról, de például az USA-ba irányult bevándorlási hullámról is.



Take a tour

E menüpont is nagyon hasonló az experimenthez. Tíz különböző témakör (pl.: fizika, sport, művészetek, stb.) közül választva tehetünk egy körutazást az **Encarta** idegenvezetésével. Lényegében ez is egyfajta slide show: az egyes (azonos témájú) fogalmak egymás utáni bemutatása kiegészítve különböző magyarázatokkal.

Explore maps

Nem olyan nagy mértékben, mint a ***World Atlas***, de azért az enciklopédia is tartalmaz különböző térképeket, illetve földrajzi adatbázisokat. Szintén egy földgömböt forgatva (ami még nem digitalizált műholdfelvétel) tudjuk az adott országot kiválasztani.
Ezután megnézhetjük az ország zászlaját, nevezetességeit, de meghallgathatjuk például a nemzeti himnuszt, valamint az adott területre jellemző népzenéket is. Az egyes városok nevét szintén kimondja a program (mint mindig: angol akcentussal, illetve - sajnos - az angol fonetika szerint).

Explore history

Egy szépen elkészített időszalag. Az egyes időpontokat kis képecskék illusztrálják. Párhuzamosan tekinthetjük át az egyes földrészeken történteket egészen az őskortól napjainkig.

Play a game

Tanulásból is megárt a sok, ámde ha játszva tanulunk, mindjárt minden könnyebb. Tehát a **Mindmaze** játék az Encartában megtanult dolgok visszakérdezésére szolgál. A játék egy kastélyban játszódik, amely rengeteg szobát tartalmaz. A végcél, hogy eljussunk a bejárattól az egyik szobába. Azonban az ajtók zárva vannak, és a gép csak akkor nyitja ki őket, ha helyesen válaszoltunk az általa feltett kérdésekre. A kérdés után megjelenik négy válasz, s ezekből kell választanunk. A gép minden helyes válaszunkat pontozza az eltelt idő függvényében.

Keep up to date

A *Microsoft* legnagyobb törekvése, hogy minél frissebb enciklopédiát adjon ki. Ezt többféle módon valósította meg: Az **Encarta** kihasználja az *internet*, valamint a *Microsoft Network* tulajdonságait. Ezen hálózatokról mindig letölti a legfrissebb információkat, ezáltal naprakész enciklopédiát kaptunk. De a Microsoft azokra is gondolt, akik számára nem elérhetőek ezek a hálózatok: Minden hónapban megjelennek úgynevezett frissítések, amelyek ingyen szerezhetők be (például különböző BBS-ekről). Magyarországon az **iNSANITY 2 BBS** az egyik Microsoft distro site (*tel: 306-8900, nyitva: 22-06*), ahonnan ezek a frissítések letölthetők.

Összegzés

A programban valóban hatalmas mennyiségű információ található. A legnagyobb értéke, hogy összefoglalja a könyvekben megjelenőket, és csak egy-egy szakirányt tartalmazó tudásanyagot, ezért nem kell több száz lexikont a polcunkon tartani.
Ötletesen van megoldva a tanult anyag visszakérdezése is, de a legnagyobb szórakozást számomra az interaktív előadások, és az idegenvezetés nyújtotta.



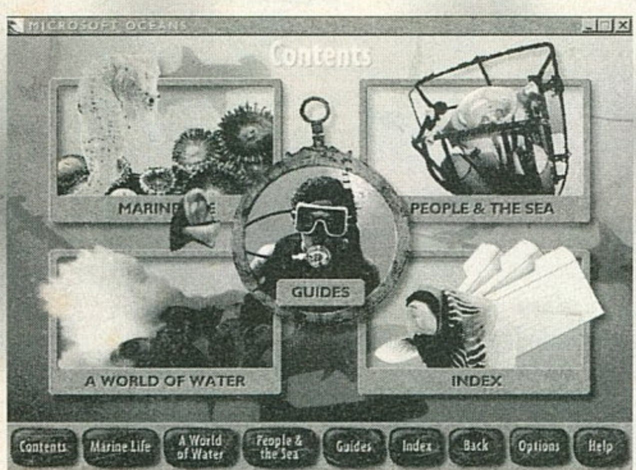
Végezetül pedig - a frissítések révén - tényleg egy naprakész enciklopédiát alkotott a *Microsoft*, amely a többi multimédia adatbázisnak méltó vetélytársa. Mindenkinek ajánlom, aki játszva, könnyedén, és gyorsan szeretne új dolgokat tanulni.

Kunci

Lehet a *Microsoft*-ot szeretni, illetőleg nem szeretni ezért meg azért, az operációs rendszereiért, egy dologban azonban biztos egyetért velem mindenki, a **Microsoft Home** sorozat multimédiás lexikonjai mérföldkövek, szinte etalonok a CD-s ismeretterjesztés terén.

Minden együtt van benne ami kell: a látvány és hanghatások összeillenek, árad belőlük a témához illő hangulat, atmoszféra. A sorozat első tagjainak még voltak gyermekbetegségei (Pl.: ***Ancient Lands*** - avi file-ok minősége), de ezeket a hibákat a fejlesztések során kiküszöbölték. A Home sorozat tagjaiban jelentek meg először olyan elemek, melyeket később a Windows'95-ben hasznosítottak (mint mondjuk a gombsor a fejléc jobb sarkában az ***Encarta'95*** -ben).





Nagy általánosságban csak ennyit jegyeztem volna meg, így az elején. Kritikusabban pedig: a tartalom lehetne egy kicsit mélyebb, tudományosabb szintű. Ja, és még csak az a kérdés engedtessék meg nekem: elképzelhető-e, hogy lesz magyarított MS Home kiadvány?

No, de most már térjünk rá a **Oceans**-re, mely nevéből adódóan az óceánok világába kalauzolja el a fotelből kalandvágyó embertársainkat. Ahhoz, hogy a Gutenberg galaxist átlépve, a hangzatos multimédia jegyében tanulmányozzuk az élővilág eme, (igazából) szárazföldi lényként, általunk kevésbé ismert szegletét, rendelkeznünk kell egy számítógéppel. (Amúgy csak könyveket lapozgathatunk, vagy videózhatunk - ott legalább nem kell olvasni!) Ha van számítógépünk örülhetünk, sőt akkor még jobban, ha a Windows 3.1 vagy magasabb (ne adj' isten Win95) fut rajta. A program memória igénye erősen függ a Windows verziójától, de elmondhatom, ha a Windows verzió jól fut, a program is jól fog futni. A prosija szerint megelégszik a winchesteren 0-3 Mb. hellyel, nálam teljesen a CD-ről futott mindenféle installálás nélkül. (Win95 - autorun.inf - ha valaki nem tudná, az autorun.inf felelős azért, hogy ha beraksz egy új CD-t Win95 alatt, anélkül, hogy a SHIFT-et nyomva tartanád, az inf file-ban leírtak szerint kezd el futni a CD-n lévő alkalmazás. Hú, tegeződtem az olvasókkal!!!) A gépből nem árt még, ha nem hiányzik egy hangkártya - mondjuk olyan, amit a Windows is kezel - így hangokat is fogunk hallani, nem csak a szomszéd bömbölő tévéjét. Fontos lehet még, egy kis angol tudás is, mert különben nem fogunk túl sok dolgot megtudni (azért a képeket, és a filmbetéteket megnézhetjük - és ezeken túl el is kezdhetjük angol tudásunk gyarapítását!)



Az **Oceans** tehát a **Win95** alatt magától elindul, a CD beolvasása után (nagyon kellemes - éljen a *Microsoft*!). A nyitó képernyő alsó részén kis kavicsok kandikálnak ki a homokból, ezek a gombok. Valamelyikükre kattintva (jópofán belesüppedve a homokba) juthatunk el egy-egy főbb témához, illetve a kereséshez, opciókhoz, miegyébhez.

A következő barna kavicsok közül választhatunk:

Contents - tartalom, ezt nyomkodva bárhonnan visszajuthatunk a nyitó képhez,

Marine life - a tenger élővilágába nyerhetünk bepillantást,

World of water - a vizek világa, itt a természeti jelenségekkel ismerkedhetünk,

People & the sea - az ember és a tenger kapcsolatát tanulmányozhatjuk ezen a gondolati vonalon,

Guides - a program által nyújtott túrák, mókás kinézetű idegenvezetők kíséretében (kényelmesebbek kedvence lesz),

Index - betűrendes lista, itt lehet keresgélni,

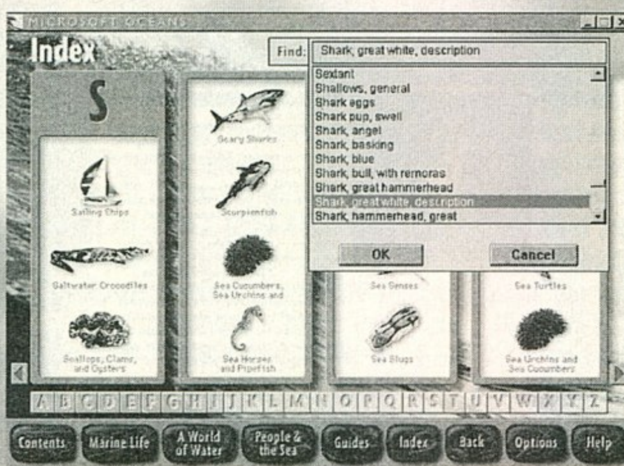
Back - az elmaradhatatlan, hogy legyen mivel visszalépegetni, eltévelygésünk után,

Options - választhatunk háttérképet a Windows -unknak, vagy új képernyő kímélőt, beállíthatjuk legyen-e narrátor, animáció, hangeffektus. Printelgethe-tünk, illetve a 'random jump' segítségével ugrálgathatunk össze-vissza (már ahogy a program kedve tartja).

Help - itt kérhetünk segítséget ha elakadtunk.

A gombok közül a főképernyőn öt választási lehetőség tolul elénk, egy-egy kép alakjában is. A tenger élővilágával foglalkozó 'marine life', a nem élővel a '*world of water*', a mindent uraló, és egyben a tengereket kizsigerelő emberrel a 'people & the sea' képecske. Az '*index*', és a '*guides tours*' képekről sem szabad elfeledkezni.

A választható témák alapján sejthető, hogy a program szinte az egész, tengerekkel kapcsolatba hozható ismereteket felöleli, így megismertet minket az azt benépesítő állatokkal, a planktonoktól az emlősökig, a tengeri növények színes kavalkádjával, mindenféle természeti jelenségekkel, kezdve a hurrikánokon,



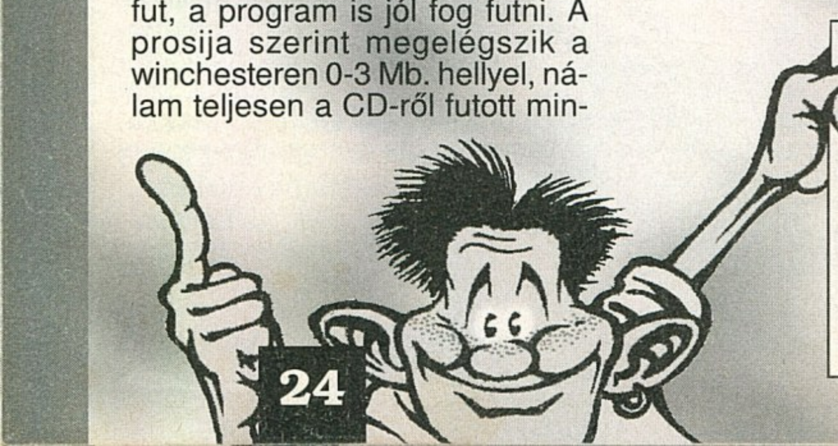
a víztölcséreken át, a tenger alatti árkokig. Foglalkozik a halászattal, a környezetvédelemmel, ember által okozott környezeti katasztrófákkal, de még a katonai eszközökkel is!

A program nagyon szép, a vizuális megoldások kitűnőek, ötletesek, a hanghatások sem maradnak el, a minden képhez a narrátor is hozzáfűz valamit, az animációk az oldalakon képekbe vannak beágyazva - ennek hatására az állókép szinte megelevenedik. Az egész alkalmazás él, mozog, igazi multimédiás csemege, semmi kritizálni valót nem találtam benne, csak gratulálni tudok a szerzőknek.

Remélem a *Microsoft* továbbra is hű marad ehhez a színvonalhoz, és további ilyen Home termékekkel ajándékoz meg minket a jövőben.

(Azért kíváncsi lennék, lesz-e valaha magyarított Home program, biztos nagy sikere lenne...)

Mr. X.



Játék 4

Az Office programcsomag mely négy fő részből áll?

A helyes megfejtések beküldői között Ms demo CD-ket és mouse pad-eket sorsolunk ki.

Microsoft Home

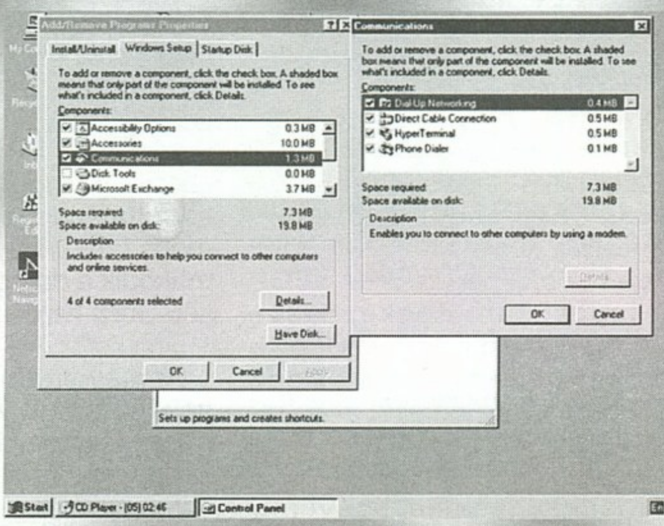
Felhasználói melléklet

Start
Windows'95 tippek

Most vegyes tippek helyett csak egy tipp lesz, de az jó hosszú: **hogyan használjunk Internet-et grafikusan Windows'95 alatt.**

Az Internet-ről itt nem szeretnék túl sokat regélni, az egy másik cikksorozatom témája :-) A **Windows'95**-öt is remélhetően tudjátok már micsoda. (Valahogy eszembe jutott róla egy nemrég látott TDK kazetta márkája: TDK SU-X 60)

Ez egy rendkívül szép csoda lesz mindenesetre. Akinek volt szerencséje Win3.1 alatt ezt eljátszani, az tudja hogy mennyire egyszerű dolog volt ez. Nem véletlenül írom le, mert aki az életben most először állít be valamilyen Internet kapcsolatot, annak az amúgy is bonyolult Win'95 beállítás végleg érthetetlen lesz. A Win3.1 alatt a **Trumptet Winsock** beállítása kimerült annyiban, hogy beállítottuk a modem portját, majd néhány Internet-es címet beállítottunk. A Windows 95 alatt úgy néz ki a buli, hogy először be kell mutatnunk a mode-münket neki. Ez igen egyszerű azoknak, akik a legújabb, legszebb *V.34bis Plug-And-Play*-es mode-mekkel bírnak, vagy akinek netán valami márkásabb darabra tellett. (Tényleg, tudtátok, hogy már nem 28.8kbps a legmagasabb sebesség, hanem 33.4kbps V.34bis néven?) Akinek nem, annak is feltehetően Hayes kompatibilis modeme van, így célszerű lesz valami Hayes modemként bemutatni a Windows'95-nek. Miután a Windows'95 rájött, hogy van modem, ezután meg kell vele ismertetnünk, hogy hálózat is lesz itt. El kell mondanunk, hogy ez itt egy TCP/IP hálózat lesz, és pont a "*Dial-Up Adapter*"-en keresztül (a modemet itt így hívja kedvenc programunk). Mindezek után be kell állítanunk a szükséges Internet paramétereket, majd imádkozni, hogy ez az egész kotyvalék működjön is.



Na, akkor hegyibe! Legelőször is talán készítsünk ki egy darab Win'95 install anyagot valahová a kezünk ügyébe — kelleni fog még. Kerítsünk egy kevés idegnyugtatót, hideg élelmet, minden családtagunkat beszéljük le a telefon aznapi használatáról. Ha ne adj' Isten lenne hívásvárakoztatás a vonalunkon, azt lőjük le, mert nehezen jövünk ám rá, hogy a beüzemelés közben pont egy befutó hívás ütötte agyon a kapcsolatot. (Én mást akarok agyonütni...) Készüljünk fel a legrosszabbra, több emberről is tudunk, akik mintegy félnapi szenvedéssel tudták csak beindítani. Nagy szerencsétekre ezek tapasztalatát eme hihetlen magasröptű értekezés keretében most megosztom veletek...

Jómagam heteken át birkóztam vele, és amikor már feladtam, és még egyszer megnéztem, akkor működött. (Az egyik Internet szolgáltató ismerős munkatársa szakmai jótanácsként megkérdezte: "*Fekete kakast áldoztatok már?*")

Legelőször is ássuk elő a desktopról a **My Computer** feliratú ikont, és nyissuk ki. A benne lévő **Control Panelt** is indítsuk el. Ezt tartsuk nyitva, mert elég sok mindent fogunk indítgatni. (A PC Ultra 2. számának 6. Win'95 tippjével előállított Control Panel is használható) Először is az **Add-Remove programs**-t, és annak **Setup** almenüjét hívjuk be. A **Communications** pontból a **Dial-Up Adapter**-t pipáljuk ki, majd kövessük a gép utasításait. ("Negatív.") Miután visszatértünk az installálásból, örömmel konstatálhatjuk, hogy még nem tartunk sehol. Következzen a modem installálása. Az **Add New Hardware**-ben megkísérelthetjük detektálni a modemet, hátha kitalál valami értelmeset. Ha nem, akkor mint említettem, valamilyen Hayes modemmel próbáljuk ki. Természetesen a megfelelő sebességre ügyeljünk, tehát nem célszerű egy 14400-es modemet Optima V34-nek beadni. Itt említeném meg, hogy 14.4 alatt ne gondoljunk PPP-re, inkább egy V.34-es modemen törjük a fejünket... Esetleg próbálkozhatunk a *Rockwell* cég modemjeivel is, ha *Rockwell* chipsetes a modemünk. (Majdnem mindegyik az.) Szóval ha kiötlöttünk valamilyen modemet, akkor kipróbálására jó lesz a **Hyperterminal** — ha az tárcsáz, és esetleg kapcsolatot is létesít, akkor nyert ügyünk van. (Majdnem) A modemet finomhangolni a **Modems** alatt tudunk. Vigyázó szemünket célszerű a **Properties\Advanced** menüre vetni. Az összes modembeállító screen közül egyedül ennek van értelme. (Nem tudom felfogni, miért nem lehetett az összeset egy tipikus "3D" lapra összehordani.) Az **Extra Settings** felirata szokás szerint teljesen félrevezető: ennek neve ugyanis **Init String**. Amit ide beírunk, azt küldi el a Win'95 a saját initstringje után. Ha nem menne a tárcsázás, itt egy **ATZ** segíthet. Célszerű a logfile-t bekapcsolni, mert ebből megtudhatjuk, hogy mit küld el a Windows'95 a modemünknek, meg hogy mennyi időt töltöttünk on-line. De hogy ez létrejöhessen, következik az igazi megpróbáltatás — a TCP/IP kapcsolat bekonfigurálása.

Még mindig a **Control Panel**-ből a **Network**-ot nyissuk ki. Ha még nincs TCP/IP a listában, akkor először is tegyünk fel egyet: **Add, Protocol,** *Microsoft* TCP/IP. Felhívnám mindenki figyelmét, hogy a *Microsoft*-nak e felirat ellenére sincs semmi köze a TCP/IP-hez! (Na még csak az kéne...) Na most már biztos van TCP/IP, akkor álljunk neki konfigurálni. Ehhez szükségesek még különböző bűvős számok, amiket annak a gépnek a gazdája fog megadni, ahová csatlakozni kívánunk. A dolog úgy néz ki, hogy mi a telefonvonalon keresztül a kapcsolat idejére aktív részeseivé válunk a Net-nek, tehát IP címünknek és lehetőleg nevünknek is kell lenni. Ugyanakkor a gépünknek kell tudni, hogy merre indítsa a csomagokat, és egy **nameserver**-t is ismernie kell. A legtöbb dolgot ebből automatikusan meg kéne találnia a programnak, de van néhány kivétel. Az első a **nameserver**, ez egy szokásos IP cím lesz (tipikus példa: 127.0.0.1). A második pedig a **domain**, ami egy szokásos név lesz.

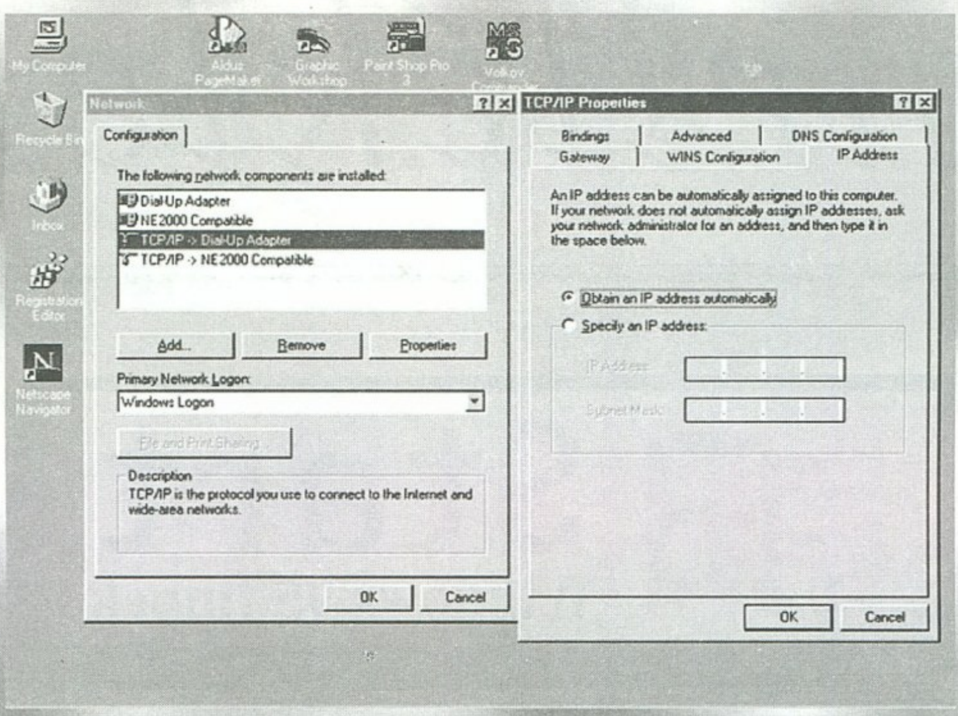
Szóval a **Network** menüben állunk, gyorsan álljunk tovább innen lehetőleg a **TCP/IP -> Dial-Up Adapter Properties** irányába. Ezt a feliratot leginkább egy bug-nak tekinteném, mert a nyílnak fordítva kellene állni — ez az irány a PPP-t szolgáltató gépé. A bejövő menü az ismerős "3D felület". Sokkal, de sokkal célszerűbbnek látnám egy marha nagy lepedőre összehordani az egészet vagy esetleg valamilyen fix sorrendben előkerülő lapokra tenni. Mivel a kattintásoktól függően ide-oda mozognak a panelek, nem fogjuk tudni, hogy mikor melyik van már beállít-

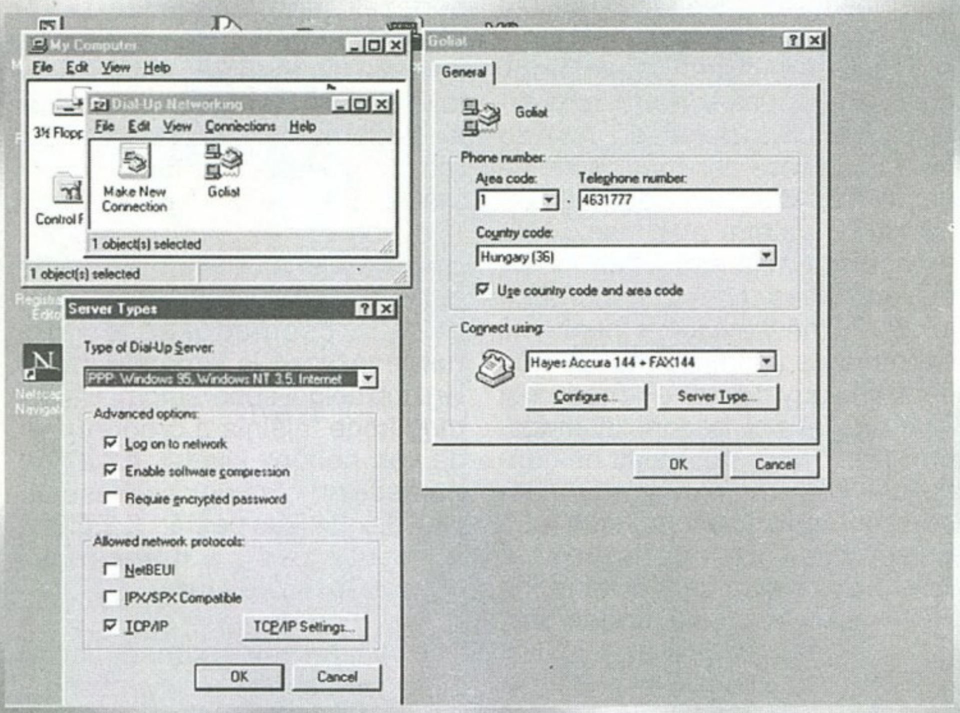
va. Célszerű ABC sorrendben menni. Az **Advanced** és a **Bindings** alatt nincs dolgunk. A **DNS Configuration** alatt először is "*Enable DNS*"-t kapcsoljuk be. Kíváncsi lennék mondjuk, hogy miért nincs bekapcsolva eredetileg — vajon mire szánták ezt a lehetőséget, ha nem az Internet-re?

A **Host** mezőbe írjunk be akármit. Az "*DNS Server Search Order*" mezőbe adagoljuk be a szolgáltatótól kért DNS címeket. (Ez a felirat ugyan nagyon precíz, de egy kezdőbb felhasználót simán félrevezethet.) Alatta a **Domain Suffix Search Order** mezőbe üssük be a domain-ünket. Következik az **IP Address** feliratú lap. Jó esetben itt nincs sok dolgunk, nézzük meg, hogy az "*Obtain an IP Address Automatically*" be van-e állítva. Hacsak nem kaptunk egy gateway címet is, akkor nincs több dolgunk — ha igen, akkor írjuk be a **Gateway** alá.

Ezzel be van állítva a **TCP/IP**! Csukjuk be az egész **Control Panel**-t mindenestül. A **My Computer**-ből most a **Dial-Up Networking**-et válasszuk. Itt a **Make a New connection** "wizard" igen-igen bonyolult kérdéseire kell válaszolnunk. Miután ez sikerült, létrejön egy ikon. Erre kattintsunk egyet jobb gombbal, majd a **Properties**-t hívjuk be. A **Type of Server**-nél állítsunk be PPP-t. Az engedélyezett protokollok közül csak a TCP/IP-t hagyjuk meg. Érdemes tudni, hogy A TCP/IP settings-nél található egy "*IP header compression*", amit nem mindegyik PPP szerver támogat. Ha betárcsáztunk és mégse jön össze a dolog, akkor először ezt kapcsoljuk ki. A **Server Type** beállítása után ugorjunk át a szomszédos **Configure**-ra. Az így kapott ablak az igen cseles "*Modemnév Properties*" nevet viseli, de nem egyezik meg a **Control Panel\Modems**-nél található **Properties** menüvel. Szóval az options menüben célszerű a "*Bring up terminal window after dialing*"-ot bekapcsolni.

Ha minden klappol, akkor most nincs több dolgunk, mint az új **Connection** ikonra bökve megkezdeni a belépést. Ignoráljuk a username és a password kérést,





úgyis kézzel lépünk be. Tehát **Connect.** Ekkor a jó esetben tárcsáz, majd kapunk egy fekete alapú ablakot. Itt lépjünk be a szokásos módon, majd indítsuk el a PPP-t. Ennek módját megintcsak a gép rendszergazdái tudják megmondani, de lehet hogy ki is van írva. Ha nem tárcsáz, akkor másik modemet kell beállítani. Esetleg ha van egy jól beálított modemünk, akkor a feljebb már említett **Extra Settings**-hez elhelyezhetünk egy **ATZ** parancsot, mert ez felülírja a Win'95 tehénségeit amit a modemnek küld.

Meglehetősen kényelmetlen lehet azonban minden alkalommal kézzel belépni. Jó néhány helyen nem elég egy P betűt lenyomni belépés után, hanem olyanokat kell beírni, hogy "*set port ppp enable*". Természetesen a Win'95 modemkezelő szoftverének — esetünkben a **Dial-Up Networking** modulnak — is van script nyelve. Kapjunk elő valamilyen egyszerű editor-t, akár a Notepad is elég lesz. Ennek a script nyelvnek a megjegyzéssorai elején egy pontosvessző van, így a következő sorokat akár már lehet is gépelni szó szerint:

```
;Ez az utasítás jelzi a
script kezdetét:
   proc main
;Ha a következő sort meg-
hagyjuk, akkor várakozik
3 másodpercet.
;Ez nem mindenütt szüksé-
ges.
   delay 3
;Van ahol nem várakozni
kell, hanem egy Enter-t
kell leütni, hogy
;elinduljon a login folya-
mat. ha erre nincs szük-
ség, akkor kommentezzük
;ki a következő sort.
   transmit "^M"
;A következő parancs meg-
várja a login kérést. Mi-
vel az első betű lehet
;kicsi vagy nagy, ezért ki-
hagytam.
   waitfor "ogin:"
;A kapcsolat megkezdése-
kor beadhattuk a
usernevünket, ezt most
;elküldjük
   transmit $USERID
   transmit "^M"
;Következhet a jelszavunk,
az előzőhöz hasonló módon:
   waitfor "assword:"
   transmit $PASSWORD
   transmit "^M"
;ide kerülhet az, ami el-
indítja a PPP folyamatot.
P1:
   transmit "set port ppp
enable"
;Befejezzük működésünket:
   endproc
```

Miután sikerült előállítanunk egy ilyen script-et, azt a **\Program Files\ Accessories** folder-be mentsük el, scp kiterjesztéssel. (Mindenképpen egyszerű szövegként mentsük le). Most nézzük meg, hogy megvan a **Dial-Up Scripting Tool (DUST): Start menü, Programs, Accessories.** Ha itt látjuk a fent említett programot, akkor jó. Ha nem, akkor elő kell szednünk a Win'95 CD-nket, és a **Control Panel\Add/Remove programs\Setup\Have Disk**-ben pötyögjük be:

`e:\Admin\Apptools\Dscript.`

Feltéve, hogy a CD-nk betűjele az E. Ezt egyébként a **Control Panel\ System\ Device Manager\ CD-ROM\ Properties\ Settings** alatt változtathatjuk meg. Ha nincs meg, akkor címről letölthetjük a Net-ről.

Na mostmár elég "poros" a rendszerünk, tehát indulhat a **DUST** az említett **Start** menü\ **Programs\ Accessories**-ból. A program megmutatja a **Dial-Up** ikonjainkat. Válasszuk ki azt, amihez a script-et írtuk, majd **Browse.** Ha az **Accessories**-be mentettük kis programunkat, akkor mindjárt láthatjuk is, gyorsan nyissuk is meg, ha már megtaláltuk. Előszörre célszerű kipipálni a **Step through script** opciót. Ezzel majd lépésenként mehetünk végig kedvenc script-ünkön, hibára vadászva. Nyomjuk meg az **Apply**-t, és már mehetünk is. Célszerű nyitva-hagyni a programot a hibakeresés idejére, később azonban nem kell nyitva lennie a kapcsolat létrehozásakor.

Mielőtt beugrunk a mélyvízbe, és használatba vesszük a script-et, az ismerős "*Bring Up Terminal Window Before/After Dialing*" opciókat kapcsoljuk ki. (Kapcsolat **Ikon\ Properties\ Configure\ Options**) A **DUST** úgyis ablakot nyit (a nagyvilágra) a tárcsázás után, előtte meg úgyse kell. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor nem fog működni a dolog. Tehát indul a kapcsolat, összevinnyogja magát a két modem, és feltűnik a terminálablak. F7-tel tudunk sorrol-sorra lépkedni a script-ben, F3-mal tudjuk megszakítani a bulit. Ha hibátlanul működik a dolog, akkor kapcsoljuk ki a **Step through script** -et.

Remélhetően ez a betűhalmaz sokakat segít könnyebb Internet használathoz. Két apró jótanács így a végére: a magunk, és a mások érdekében kapcsoljuk ki a Web böngészőnkben az automata képlehozást! Le tudjuk hozni azon ritka esetben amikor maga a kép jelenti az infót, de különben csak a méregdrága telefonszámla mászik az égbe feleslegesen. És másoknak is marad a mindig kevés sávszélességből...

A második tanács az, hogy NE mentsük el a jelszavunkat. Ezt az egyet szépen gépeljük be minden egyes kapcsolat létrehozás előtt. Különösen célszerű a dolog akkor, ha valaki, hozzám hasonlóan (igen helyesen) egy-kéthetente cseréli a jelszavait.

WT Pooh



Usenet

Ugyanúgy, ahogy levelezőprogramból is igen sokféle van, Usenet olvasó program is rengeteg van. Még mindig hasonlóan az e-mailhoz nem is kísérelem meg ismertetésüket, hanem a Usenet fogalmait kísérelem meg inkább elmagyarázni, hiszen így bármelyik program már könnyen használható lesz.

A Usenet-en egy-egy témát ún. newsgroup-okban (hírcsoportokban) tárgyalnak. Ezek elnevezésére egy példa:

`comp.sys.ibm.pc.hardware.chips`

Az elnevezések első tagja általában a következő:
comp - Számítástechnika
misc - Egyebek
news - A Usenetről (és az Internetről) szóló csoportok
rec - Hobbi, játék és szórakozás
sci - A biológia kivételével a tudományok
soc - Szociális témák, legtöbbször egy-egy népcsoportról szólnak (soc.culture)
talk - Politika és kapcsolódó témák

Eddig voltak a leggyakrabban elérhető csoportok. (Nem minden gépen találjuk ugyanazokat a csoportokat) Vannak még viszonylag sok helyen elérhető csoportok:

alt - Vitatható vagy szokatlan témák
bionet - Biológiai tudományok
biz - Különböző Üzleti témák
bit.listserv - Bitnet levelezési listák

Találkozhatunk még a következőkkel is:
k12 - Oktatási témák
ieee - IEEE csoportok (itt általában munka folyik!)
clari - A ClariNet fizetős hírei. Ezek valóban hírek általában.
de, fr, hun - Egy-egy ország csoportjai. Ezek általában csak az adott országban érhetőek el, és a legtöbbször nem angol nyelvűek. (A többi gyakorlatilag mind angolul van)

Az ezek után következő elnevezések már nincsenek még ennyire sem rögzítve. Visszatérve az eredeti példára:
comp.sys.ibm.pc.hardware.chips a számítástechnikán belül ez rendszerekkel (sys), azon belül az IBM PC gépek hardvereivel, s azon belül pedig a chip-ekkel foglalkozik. Ha valaki hozzászokik ehhez a logikához, akkor viszonylag könnyen megtalálhatja az őt érdeklő csoportokat. (Ma már előfordul, hogy nem rövidítenek mindent le, ilyenkor még könnyebb a dolgunk)

A sokezer csoportot nyilván nem olvassuk rendszeresen. Ezért a legtöbb programban van egy ún. subscribe (előfizetés) lehetőség. Ezzel bejelölhetjük, hogy mely csoportokat olvasunk rendszeresen. Ezek után csak külön kérésre kapjuk meg a több ezres csoportlistát.

Kétféle csoport lehet - moderált és moderálatlan. A moderált azt jelenti, hogy egy vagy több személy megvizsgál minden cikket, mielőtt az a nyilvánosság elé kerül. Ilyen csoportra jó példa a *comp.archives.msdos.announce.*

Ebben a csoportban a MS-DOS programokkal foglalkozó ftp site-ok újdonságai jelennek meg. Nyilván más ide nem való, és hogy ne is kerülhessen, ezért moderált a csoport.

Ha belépünk egy ilyen csoportba, akkor láthatjuk a cikkek listáit. Ezeknek van egy tárgya (subject), ami itt még fontosabb, mint a magánlevezésben. Viszonylag ritkán töröl ki az ember egy olvasatlan magánlevelet, ha a tárgya nem tűnik érdekesnek. Ezzel szemben a Usenet olvasásakor kifejezetten csak azokat a cikkeket szokta az ember olvasni, amiknek a tárgya őt érdekli. Elsősorban a mennyiség miatt fejlődik ki egy ilyen szokás: 1994-ben közel 73000 cikket postáztak összességében 190MB terjedelemben naponta. Ez 0-300 cikket jelent általában egy-egy csoportra nézve. A tapasztalat szerint kb. 10-40 csoportot olvas egy ember rendszeresen. Ezen számok tükrében nyilvánvaló, hogy senki nem fogja ezrével olvasni a számára érdektelen cikkeket naponta.

Egy komoly problémája van a Hálózatnak: Hogyan lehet a fals információt elválasztani az valóstól? A válasz az, hogy - sehogy. A Hálózat egyik legnagyobb előnye egyben hátránya is. Mindenkinek egyforma súlyú az elektronikus levele vagy más hasonló anyaga. Persze ezek együttesen nagy súlyt képviselnek - mint ez a Pentium botrány kapcsán kiderült. (S már korábban is: néhány népszerűtlen intézkedés ellen e-mailek százezrei érkeztek egy-egy amerikai kormányszervezethez, akik a nagy ellenállás láttán meghátráltak)

Mindenesetre igen fontos, hogy a **Usenet**-en érkező információban ne bízzunk meg maradéktalanul!

Mégis érdemes olvasni ezt, hiszen a Usenet közössége olyasmi, amihez hasonló soha eddig nem létezett. A világ legkülönbözőbb részeiről, a legkülönbözőbb kultúrájú emberek demokratikus és szabad közössége. Ez a közösség sok-sok problémánk megoldásához segíthet hozzá - és magunk is könnyen kisegíthetünk valakit a bajból. Mindenki tud olyasmit, amit valaki más nem, és így nagy segítség, ha ezt a tudást megosztja. Ha tudunk segíteni, tegyük azt! Legközelebb majd minket segítenek meg.

Térjünk vissza a **cikklistához**! Tehát láthatjuk a cikkek tárgyát, és szerzőjét. Magunk is írhatunk egy ilyen cikket - ezt nevezik **postázásnak**. Írhatunk nyilvános válaszcikket, ezt általában *"followup"* néven emlegetik. A magánlevélben adott választ pedig *"reply"* néven találhatjuk általában. Egy adott cikket és a rá adott válaszokat együttesen *thread*-nak nevezik. (Nagy néha a *"stream"* elnevezést is láthatjuk, de mivel ezt sok minden másra is használják, ezért a thread az általánosan elterjedt név)

A cikkek postázásánál célszerű néhány szabályt betartani: Igyekezzünk tömören írni, de ne túl tömören! Ennek is hamar meg fogjuk találni az egyensúlyát. Ha cikkünk 20-30 sornál hosszabbra sikeredik, akkor már érdemes átgondolni, hogy ér ez az információ/kérdés ennyit? Ha egy válaszcikket postázunk, és abban idézünk, akkor azt fogjuk rövidre! Borzasztó nagy udvariatlanság egy többoldalas cikket idézni, s a végére pöttyenteni: Egyetértek!

Ha egy programot, vagy hasonló bináris állományt szeretnénk postázni, vigyázzunk, hogy hova tesszük! A legtöbb newsgroup-ban ugyanis nem szeretik a túlméretezett cikkeket, márpedig egy-egy programfile könnyen több tíz, esetleg több százezer byte is lehet. Gondoljunk arra, hogy a legtöbben fizetnek azért, hogy azt a cikket megkapják! Megvannak azok a helyek, ahová programok, képek, zenék valók. Ide viszont ne postázzunk mást, csak ezeket!

Általában is mindig vigyázzunk arra, hogy mit hova postolunk. Különös udvariatlanságnak számít üzleti dolgokat - hirdetéseket - olyan helyekre elhelyezni, ahová az nem való.

Ha úgy érezzük, cikkünk több **newsgroup**-t érint, akkor két szabályt kövessünk: Ne küldjünk több példányt belőle, hanem cross-post-oljunk. Azaz általában nem csak egy hírcsoportot adhatunk meg, hogy hova kerüljön a cikkünk, hanem többet is. Ha így teszünk, akkor, ha valaki az egyik csoportban már olvasta cikkünket, annak már olvasottként lesz jelölve minden más csoportban is. A másik lényeges szabály, hogy ne küldjük szét túl sok csoportba - ritka az olyan üzenet ami mondjuk ötnél több csoportot érintene igazából. Ha ezt következesen alkalmaznánk, akkor igen ritkán kéne több csoportba írni egyszerre, de ha mégis előfordulna, akkor is max. két csoportba írnánk. Ugyanis egyáltalán nem valószínű, hogy annyira új témával jönnénk elő, amire még senki más nem gondolt. Ha pedig a téma már a "levegőben van", akkor biztosan van rá vonatkozó csoport.

Ha egy adott csoport "osztály" összes csoportját érintené a cik-

künk, akkor azt a legegyszerűbb a "*misc*" csoportba írni. Egy példa erre: ha valami olyasmiről írunk, ami az összes PC-s játékot érinti, akkor ne küldjük szét az összes "*comp.sys.ibm.pc. games*"-szel kezdődő newsgroupba, mint a *comp.sys.ibm. pc.games.action* stb. hanem csak a *comp.sys.ibm. pc. games.misc*-be. Ugyanígy, ha egy op.rendszert akarunk szidni/dicsérni, azt ne az összes rá vonatkozó newsgroup-ba küldjük, általában van advocacy newsgroup e célra. Például az OS2-vel kapcsolatos pozitív/negatív véleményünknek semmi keresnivalója nincs a *comp. os.os2.setup.video newsgroup*-ban, de a *comp.os. os2.advocacy newsgroup* pont erre van kitalálva. Az **advocacy** jelzi az ilyesfajta viták helyét. A **discussion**, vagy röviden d csoportok másfajta vitákra valók: egy vagy több Usenet csoportról szóló viták ezek.

A legtöbbször lehetőségünk van ún. *signature file*-t illeszteni automatikusan minden levelünk végére. Ebben közzétehetjük minden lényeges információnkat, pl. név, cím, telefonszám, munkahely... Kíséreljük meg ezt 4-5 sorba belepréseleni. Ez sokaknak sikerül úgy, hogy még valamilyen vicces ASCII rajzocskát is beleillesztenek. (Ez ügyben lásd az alt.ascii-art csoportot. A rossz signature filekből egész newsgroup van: alt. warlords)

Ha ezeket a szabályokat durván megszegjük, akkor jön a "*flame war*". Ez egy borzasztóan durva kritizálása egy adott cikknek vagy a cikk írójának. Ez általában igen hamar elszakad az adott group témájától és csak a szemetet növeli. Lehetséges még privát e-mail formájában: ha kapunk pár száz esetleg több ezer durva levelet egy-egy cikkre válaszul, akkor valamit igencsak elbabráltunk... (A Bitnet listákon a publikus verzióra nincs lehetőség, ott csak privát e-mail szinten mehet ez.)

Összefoglalva: ne pazaroljuk a Usenet erőforrásait feleslegesen, de merjük használni azokat!

FTP

Az **FTP** szolgáltatást leginkább anonymous ftp-ként fogjuk igénybe venni. Ez annyit jelent, hogy a legtöbb gépre amit használni fogunk, nincs belépési jogunk, csak vendégként lépünk be. Ezt igen sok gép engedélyezi, ilyenkor a userid (a felhasználói azonosító) anonymous vagy röviden ftp és a jelszó a saját e-mail címünk. Viszonylag kevés helyen ellenőrzik vissza a megadott e-mail cím helyességét, de illik megadni azt. Ehhez a szolgáltatáshoz hatalmas emberi és gépi kapacitás szükséges. Ezért cserébe mindössze annyit "fizetünk", hogy azonosítjuk magunkat. Jó esetben azonban erre nem kerül sor, mert van ncftp v. hasonló színvonalú program, ami automatikusan belép nekünk és sok más kényelmi szolgáltatást is nyújt.
Ha egyszer sikerült belépnünk valahova (lista lesz lejjebb), akkor a következő parancsokkal élhetünk:

bin
Bináris átvitel bekapcsolása. Ez célszerű a legtöbb esetben, ha nem szövegállományt emelünk át. S szövegállományok esetén is ritka, hogy gond legyen a bináris átvitelből, csak a sorvége jelekkel lehet esetleg gond. (Macintosh, Unix, MS-DOS gépeken más és más a sorvége jelzése)
A legegyszerűbb ha rögtön belépés után kiadjuk, és nem is törődünk vele azután.

cd
Könyvtár váltás, mint a DOS-ban. Itt jegyzem meg, hogy a legtöbb site-n a /pub alkönyvtár alatt vannak a publikus anyagok. (/ jel a könyvtár elválasztó, Unix stílusban és nem \ mint DOS alatt)

dir
Ez pedig könyvtár lista. (néha csak az "ls" parancs működik) Általában nem csak a file neve, hanem más adatok is a képernyőnkre kerülnek ilyenkor. Ha az a gép, amiről ftp-zünk Unix - ami meglehetősen gyakori - akkor az első hasábban az elérési jogokat láthatjuk. Ebből általában csak egy "d" érdekel minket - ez könyvtárat jelent. Igen gyakran a file méretét is megadja ez a parancs szerencsére. Különben a "size" parancs szolgál ennek lekérdezésére.

get
Ezzel tudunk egy file-t a hostunkra átemelni. Legtöbbször van egy README file, ami elmondja az adott site-re vonatkozó főbb tudnivalókat. Vannak index filek is szerencsére, ezek neve gyakran egy-két 0-val kezdődik, hogy biztosan a lista elejére kerüljenek. Találhatunk ls-lR file-okat, ezek az összes file megjegyzések nélküli listája, így ritkán hasznosítható. (Ennek a fura filenévnek az eredete egy egyszerű Unix parancs, az ls -lR . Ez az összes alkönyvtárban listázza a könyvtárbejegyzéseket)

mget
Ezzel tudunk több file-t átemelni egyszerre. Az mget a*.* parancs az összes a betűvel kezdődő file-t átemeli. Minden egyes file-ra rákérdez, hogy kell-e. Ezt a prompt off parancs kapcsolja ki. Hasznos néha nagyon, mert ha egy file neve nagyon hosszú, akkor érdemes mget-t használni, még akkor is ha csak egy file kell.

hash
Bizonyos időnként egy #-t ír ki nekünk. Ez 512, 1024, 2048, 4096 byte lehet - ezt programja válogatja. Nagyon hasznos, mert látjuk, hogy milyen sebességgel érkezik az anyag.

lcd
A helyi gépen tudunk könyvtárat váltani. Ez hasznos, ha pl. akkora file-ra akadunk, ami nem fér fel a saját könyvtárunkba, ezért egy ideiglenes könyvtárba emeljük le.

lpwd
Ez nem mindegyik gépen működik - megmutatja a helyi gépen az aktuális könyvtárat. Próbáljuk ki a !pwd parancsot helyette. A !-el kezdődő parancsokat a helyi gép értelmezi, így például a !ls a helyi könyvtárunk listáját mutatja meg.

Mint látható, az ftp-t is viszonylag egyszerű használni. Van azonban egy ncftp program, amit még sokkal-sokkal egyszerűbb használni. Ezzel itt azonban nem foglalkozom részletesen, mert az ftp parancsok ott is használhatók, csak sok egyéb kényelmi funkcióval megfejelve. Például a hash-ra nincs szükség, mert mutatja, hogy hány százalék jött át. Megjegyzi a helyeket ahol jártunk, és legközelebb már elég egy névtöredéket beírni a site nevéből, és rögtön visszatesz abba a könyvtárba, ahonnan kiléptünk. Feltétlenül próbáljuk ki az "ncftp" parancsot, könnyen lehet, hogy működik. (Esetleg a szolgáltatónk "ftp" menüpontjában ncftp rejtőzhet.)

Legközelebb néhány site következik, ahová érdemes ellátogatni ftp-vel.
Megfejtés: a múltkori smiley-k a végén rózsák voltak.

WT Pooh

XChunky

Mint már annyiszor megbeszéltük, az X-módnak van egy nagy hátránya. Ez pedig az, hogy zsibbasztó a címzési módja. Minden pixelt külön külön kell elérni, lapozással, és egyebekkel. Meg lassú is. Itt kell megjegyeznem, hogy a chunky mód sem gyorsabb, annyi a különbség, hogy a lapozást a video áramkör végzi el helyettünk.
Ez után a semmitmondó bevezető után a mondanivalóm lényege: megoldható, hogy alacsonyabb X-Mode felbontásokban chunky mode-ot lehet használni. Ezt úgy érhetjük el, hogy a $13-as mód beállítása után, csak a felbontást állítjuk el, a címzésmódot nem, és a grafikus vezérlő $06-os regiszterében beállítunk $A000:0000-tól 128k videomemóriát, így ettől a címtől két szegmensen keresztül végigcímezhetünk 128k-t a VGA kártya memóriájából. Egyetlen hátránya a dolognak, hogy ezt a 128k-t nem minden VGA kártya támogatja, így például az OAK037-es vezérlővel felszerelt kártyák sem, viszont a Trident 8900 és társai például támogatják, azaz országban fellelhető videokártyák 80%. Legyen is elég a rizsából, jöjjön az oldalakon át hömpölygő assembly lista.

```
.model small
.stack 100h
.code
mov     ax, 013h
;$13 beállítása
int     010h

mov     dx, 03c2h
;320x240 beállítása
mov     al, 0e3h
out     dx, al
mov     dx, 03d4h
mov     ax, 02c11h
out     dx, ax
mov     ax, 0d06h
out     dx, ax
mov     ax, 03e07h
out     dx, ax
mov     ax, 0ea10h
out     dx, ax
mov     ax, 0ac11h
out     dx, ax
mov     ax, 0df12h
out     dx, ax
mov     ax, 0e715h
out     dx, ax
mov     ax, 0616h
out     dx, ax

mov     dx, 03ceh
;Itt kapcsoljuk be a 128k
videomemóriát
mov     al, 06h
out     dx, al
inc     dx
in      al, dx
and     al, 0f3h
out     dx, al
mov     dx, 03c4h
mov     al, 04h
out     dx, al
inc     dx
in      al, dx
or      al, 02h
out     dx, al

mov     ax, 04c00h
;Kész is.
int     021h

end
```

Nem is hömpölygött olyan hosszan. Megjegyzem, hogy egy PCI buszos videokártyán, Pentiumos alaplappal sem ment, de úgyis mindenkinek Trident kártyája van. Ennyi. Ha valakinek nem működik, levonhatja a következtetést, hogy az ő videokártyája sem bírja.

Csibra Gergő

USER ROVAT



Az ANSI meghajtó kezelése

Az ANSI meghajtó progi, egyfajta terminálemulációt valósít meg MS-DOS alatt. Amikor az első nagygépeket megépítették, nem volt lehetőség mindenki asztalára egyedi gépet tenni, mert akkora asztal kellett volna hozzá, mint egy egész iroda. Meg az anyagi vonzata is jelentős lett volna. Ezért egy nagy számítógéphez hozzálógattak x darab monitort, meg y darab billentyűzetet (ahol y=x) ezek lettek a terminálok. Ezekkel a terminálokkal lehetett dolgozni a számítógépen. Mivel akkoriban jobban érdekelte a tervezőket a platformfüggetlenség mint most, meg kellett oldani, hogy minden terminál, bármilyen géphez is legyen hozzácsatolva, ugyanúgy működjön. Ezt úgy érték el, hogy ún. Escape szekvenciákat küldtek a terminálok felé, amit azok feldolgoztak a saját módszerük alapján, és megjelenítették a képernyőn, kezelték a billentyűzetet stb. Ezek az Escape szekvenciák határozták meg, hogy milyen színnel írjon a terminál, melyik billentyű megnyomására milyen karakter jelenjen meg, illetve milyen parancsot küldjön a számítógép felé. Ezeknek a funkcióknak egy részét (az értelmes részét) valósítja meg az ANSI driver.
Az ANSI drivert a config.sys-ből kell betölteni a memóriába, a következőképpen:

```
DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS
```

A DOS a \dos könyvtárba installálja az ANSI meghajtót, ha onnan letöröltük akkor nem fog menni, vagy ha más könyvtárban van akkor sem. Ezt mindenki meg tudja oldani magának (talán).
A PC-s megvalósításban mozgathatjuk a kurzort, színezhetjük a képernyőt, átdefiniálhatjuk a billentyűzetet stb. . A PC-s Escape szekvenciákat szövegfile-ok kiíratásával érhetjük el, méghozzá úgy, hogy a szövegfile-ba 0x1B karaktert írunk, majd utána az Escape szekvenciát. Ezt pl. Norton Editorral a Ctrl-P, majd Alt+27 -tel, vagy az NCEDIT-tel Ctrl+Q majd Alt+27-tel tehetjük meg. Ezután egy [-el kezdődik az Escape szekvencia.
Kezdjük a kurzormozgatással. Ha a képernyőn a kurzort lejjebb akarjuk léptetni, az

```
ESC[#B-t
```

kell kiíratni, ahol a # helyén a sorok száma áll. Ha nem adjuk meg, 1 sorral fog lejjebb lépni a kurzor. Ennek a funkciónak a párja az

```
ESC[#A
```

ami ugyanilyen módon felfelé lépteti a kurzort. A kurzort jobbra az

```
ESC[#C
```

balra pegig az

```
ESC[#D
```

szekvenciával léptethetjük. Itt is a #-jellel adhatjuk meg a lépésszámot, az alapértelmezés 1. A kurzort nem tudjuk kiléptetni a képernyőről, tehát ha a legfelső sorban volt a kurzor, nem fog feljebb lépni, ha a legalsóban nem fog lejjebb lépni, illetve ha a 0. oszlopban volt, nem fog balra lépni, és a 79. oszlopból nem fog jobbra lépni. Ha a kurzort egy bizonyos pozícióba akarjuk léptetni, az

```
ESC[#;#f
```

vagy az

```
ESC[#;#H
```

szekvenciával tehetjük meg, ahol az első # a sor, második # az oszlop. Az alapértelmezés mindkét #-nél 1, azaz a bal felső sarok. A kurzor pozícióját az

```
ESC[s
```

szekvenciával tujduk elmenteni, és az

```
ESC[u
```

szekvenciával visszaállítani. Erre akkor lehet szükség, ha valahova máshova akarunk kiírni valamit a képernyőre, majd az eredeti helytől folytatni.

Őrült dolog, de például szövegszerkesztő program esetén így tudjuk kiírni az aktuális kurzorpozíciót. Azt, hogy hol van a kurzor, az

```
ESC[6n
```

szekvenciával kérdezhetjük le.

Erre az

```
ESC[#;#R
```

szekvenciát küldi vissza az ANSI driver, melyet a billentyűzet olvasásával bolgozhatunk fel. A paraméterek 0-val kezdődnek, amennyiben a valamelyik pozíció egyszámjegyű. Ennek a két szekvenciának az alkalmazása szövegfile-okban nem szokott előfordulni.
A képernyőt az

```
ESC[2J
```

szekvencia kiíratásával törölhetjük le. A DOS verzióban a 2 elhagyható, viszont a Linux (ahol alapértelmezett az Escape szekvenciák kezelése) csak így hajlandó letörölni a képernyőt. A kurzor a bal felső sarokba kerül a törlés után.
Az

```
ESC[K
```

szekvenciával a kurzortól jobbra eső összes karaktert kitörli a sor végéig.
A színezést az

```
ESC[#;...#m
```

szekvenciával érhetjük el. Az alábbi kódok közül adhatunk meg a #-ek helyén, tetszőleges számban.

0 - normál fekete-fehér kiíratás.
1 - nagy intenzitás, a karakterek fényesebbek.
4 - a karakterek aláhúzása, csak MDA monitoron.
5 - villogtatás.
7 - inverz mód.
8 - láthatatlan karakterek.

A karakterek színe:

30 - fekete
31 - vörös
32 - zöld
33 - sárga
34 - kék
35 - lila
36 - türkiz
37 - fehér

A háttér színe:

40 - fekete
41 - vörös
42 - zöld
43 - sárga
44 - kék
45 - lila
46 - türkiz
47 - fehér

Tehát ha azt akarjuk, hogy a PC felirat zöld alapon, kék betűkkel és villogva jelenjen meg, majd az Ultra sárga alapon kék betűkkel, a következő sztringet kell kiírni.

```
ESC[5;34;42mPCESC[0;34;
43mU]ltraESC[0m
```

Az ESC-k helyén természetesen a 0x1B kódú karakter van!!!

Átkapcsolhatunk grafikus és karakteres üzemmódok között az

```
ESC[=#h
```

ahol a #

0 - 40x25 fekete fehér karakteres.
1 - 40x25 színes karakteres.
2 - 80x25 fekete fehér karakteres.
3 - 80x25 színes karakteres.
4 - 320x200 színes grafikus.
5 - 320x200 fekete fehér grafikus.
6 - 640x200 fehete-fehér grafikus.

A scrollozó üzemmódot az

```
ESC[?7h
```

szekvenciával be, az

```
ESC[?7l
```

szekvenciával kikapcsolhatjuk.
A scroll üzemmódot ha bekapcsoljuk, a legalsó sor legutolsó pozíciójába kiírunk egy karaktert, az ablak egy sorral feljebb ugrik, scrolloz. Ha kikapcsoljuk, ez nem történik meg. Így minden kiíratás a legutolsó karakter helyére kerül, hacsak a kurzot nem pozícionáljuk közben. Ez akkor jó, ha úgy akarunk kiírni valamit a legalsó sor legutolsó pozíciójába, hogy nem akarjuk a képernyő elmozdulását.
A billentyűzetet az

```
ESC[#;#p
```

vagy az

```
ESC[#;"szöveg";p
```

szekvenciával tudjuk átdefiniálni. Az első # helyén az alapértelmezett billentyű ASCII kód áll, tehát pl a nagy a betű esetén 65, a második # helyén pegig az új kód áll. Pl. ha meg akarjuk cserélni az a és az s betűket, az

```
ESC[97;115pESC[115;97p
```

szekvenciát kell kiírnunk. Itt látható, hogy a már átdefiniált billentyű-re (s) a saját kódjával hivatkozunk. A másik szekvenciával egy billentyűhöz egy egész karaktersorozatot rendelhetünk. Például Win95 alatt MS-DOS promptból kilépni az

```
ESC[27;"exit";13p
```

szekvencia kiírásával lehet. Ezek után az ESC billentyű megnyomása kilép az MS-DOS promptból.
A BBS-ek bejelentkező képernyői, és különböző demok mellett található .ANS kiterjesztésű file-ok ilyen ANSI grafikákat tartalmaznak. Ha találsz valahol olyan szövegfileokat amikben ilyen kódok találhatók, próbáld meg kiíratni type-pal. Ja! Ezeket a szövegfile-okat a type-pal kell kiíratni, az NC-vel nem lehet megnézni őket.

Csibra Gergő

CorelDraw 6.0, hát ez mindenre jó?

Javítások javítása

A Win95-tel szinte egyidőben jelent meg a PC-s világ legelterjedtebb grafikai porgramcsomagjának új változata, a CorelDraw 6-os. Az egybeesés természetesen nem véletlen, hiszen kifejezetten erre az operációs rendszerre tervezték. A hír így önmagában persze kissé idejétmúlt, jelen cikk aktualitását – túl azon, hogy igyekszem sorra venni a számítógépes kiadványszerkesztés eszköztárát – a program nemrégiben megjelent 6.00.169-es harmadik javított kiadása adja. Az előző két 6.0-ás változat arra mindenképp jó lehetett, hogy a programmal megismerkedjünk, de súlyos hibái miatt pénzkeresésre szinte teljesen alkalmatlan volt. A korábbi kiadásokat a vásárlás helyén ingyen kicserélik.

Sajnos a kíméletlen versenyhelyzet miatt félkész állapotban piacra dobott verziók részét képezik a Corel üzletpolitikájának. Természetesen a cég filozófiája nem merül ki ennyiben. A Corel népszerűségét mindig is a programokba épített megannyi ötletnek és az ügyes árukapcsolásoknak köszönhette.

MByte/Ft, avagy amit a pénzemért kapok

A kézikönyvek alatt a dobozban 4 CD lapul. Az elsőn tucatnyi program és kb. 1.000 betűtípus, a többin pedig 25.000 clipart, 1.000 rajz és fotó, 750 3D objektum vár ránk. Ha egyik programról sem kívánunk lemondani, úgy kb. 200 MByte helyet kell áldoznunk. Mivel az alkalmazások különböző feladatköröket fednek le, valószínűleg nem mindegyik kap öröklakást merevlemezünkön.

A *Draw* vektorgrafikus program mellé telepítődik az 5-ös verzió Chart, Move és Show programjaiból egybegyúrt és megújított *Present* grafikon és bemutatókészítő modul, mellyel akár rajzfilmet is készíthetünk, valamint a *Photo-Paint* festő és fotóretusáló program, mely az újításokon túl végre levetkőzte a korábbi változat memóriakorlátait. Ugyancsak helyet kér magának a *Dream 3D* és a *Motion 3D* is, mely programokkal a Corel először lép a 3 dimenziós grafika világába. A *Dream 3D*-ben bonyolult felépítettségű térbeli alakzatokat készíthetünk, láthatjuk el őket a legkülönbözőbb anyagmintázatokkal. Az így létrejött objektumot megvilágíthatjuk, majd a az általunk beállított szögből „lefényképezhetjük", mikor is a számítógép kiszámolja a fényeket és árnyékokat (render), mely végeredményt bittérképes formátumban tárolhatunk el. A *Motion 3D* már korántsem ilyen fajsúlyos darab, egyszerűbb feliratokat, objektumokat képes térben, háttér előtt megmozgatni.

Kapunk továbbá kép- és hangállományok katalogizálására alkalmas *Multimedia Manager*-t; betűtípusok installálását, rendszerezését segítő *Font Master*-t; bitmap képeket vektorrá konvertáló és karakterfelismerő *OCR-Trace*-t, betűknek és grafikai elemeknek térbeli mélységet adó *Depth* segédprogramot; képernyőlopó *Capture*-t, ismétlődő feladatok és egyéb automatizálásokra szolgáló *Script Editor*-t és *Script Dialog Editor*-t.

Az alkalmazások és segédprogramok közül jónéhány önmagában is külön cikket érdemelne de helyszűke miatt részletesebben csak a DTP szempontjából kiemelt jelentősségű Draw-ról szólnék.

Az 5-ös csomaghoz azonban nemcsak hozzátettek. Az előző változatnak része volt a Ventura Publisher tördelőprogram is, melyet a jövőben önálló alkalmazásként forgalmaznak. Sajnos vele együtt eltűnt egy hasznos kis segédprogram, a PFM editor is, mellyel betűink „viselkedésén" (kerning) finomíthattunk.

A névadó Draw

Kezdetben a CorelDraw önálló vektorgrafikus program volt, s a fent említett csapattagok csak az újabb és újabb változatok megjelentetésekor csatlakoztak hozzá. Innen ered a félreérthető elnevezés, miszerint a programegyüttest is és a vektorgrafikus alkalmazást is CorelDraw-nak hívják.

Régi hiányt pótol, hogy immár egyszerre több dokumentumot is megnyithatunk. A lapméret korlátait is meglehetősen kitolták a maximum 45 m²-es felülettel. Javult a program pontossága, stabilitása.

Rajzoláskor jelentős könnyebbséget jelenthet a radír és vágó eszköz, melyekkel egyszerűen egy alakzatba beletörölhetünk, ill. vághatunk. Valószínűleg ritkábban használjuk majd, de szükség esetén annál több fáradtságtól kímél meg bennünket a spirál, téglalapháló és sokszögrajzoló eszköz. Ugyancsak hasznos lehet a vonalkód készítő segédprogram is. A bittérképes képek befoglalókerete immár szabadon szerkeszthetővé vált, s ugyancsak újdonság, hogy színek és tolerancia megadásával képrészletek átlátszóvá tehetők. Számtalan újabb ill. továbbfejlesztett effekttel gazdagodott eszköztárunk (halszem, kontúr, stb.).

A program nyújtotta korlátlan lehetőségek azonban gyakran léprecsalják a kezdő grafikust, aki – megfeledkezve a készülő nyomtatvány mondanivalójáról, közönségéről, céljáról – minden létező trükköt egy oldalon vonultat fel.

Előnyére változott a segédvonalak kezelhetősége is. Ha egy grafikai elem a segédvonalhoz közelít, az kis szakaszon megvastagszik, jelezve, hogy tárgyunk mely segédvonal vonzásába került. Ugyancsak az objektumok kezelésén próbálnak könnyíteni a szelektálás bővített funkciói. Az objektumokat immár tulajdonságaik alapján is visszakereshetjük.

A felhasználói felület is megváltozott. Teljes szabadsággal alakíthatjuk eszközünket, előtérbe helyezve a gyakrabban használt funkciókat. Ugyancsak kihasználhatjuk a Windows 95 nyújtotta állománykezelőt és a jobb egérgomb kattintására előbújó objektumfüggő menüket, ami természetesen az összes többi csapattagra is igaz.

Mit kíván a...

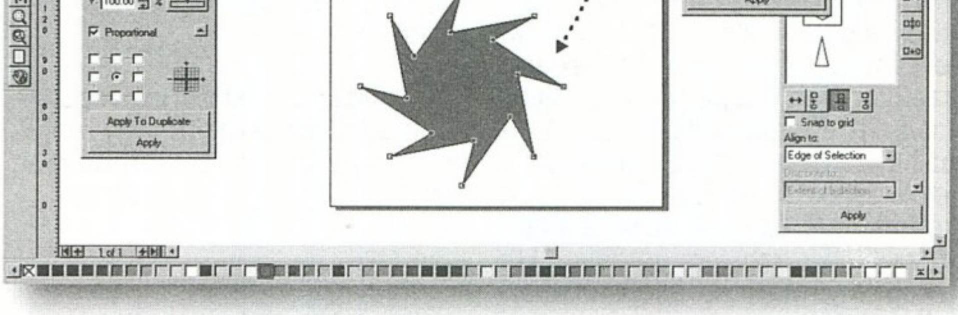
A programok futtatásának minimális követelménye a Windows 95, 486DX processzor, 8 MByte RAM, VGA kártya és monitor, CD ROM megléte. Ez azonban a Dream 3D és a Photo-Paint esetében a létrehozott ill. szerkesztett bittérképes állományok számításigényes természetéből adódóan szinte csak az elinduláshoz elég. Bár nem olcsó, a gyorsabb processzoron és memória bővítésen túl hasznos befektetés lehet egy legalább 17 inches monitor is, ugyanis jónéhány funkció csak úszópalettákról érhető el, melyek mind értékes munkafelületünket csökkentik.

Kinek ajánlhatom?

A Corel termékét „Minden grafikai feladat megoldása"-ként pozicionálja. Való igaz, hogy a csomagban rejlő számtalan alkalmazás kielégítheti egy üzletember teljes prezentációs szükségletét, sőt akár egy kisebb grafikai stúdió ill. nyomda igényeire is választ adhat. A profiknak azonban biztosan továbbra is szükségük lesz a célprogramokra, melyek közül a megújult Draw csak az egyik lehet. Ha pusztán vektorgrafikus alkalmazásra vadászunk, mindenképpen érdemes a végleges döntés előtt a Macromedia FreeHand 5.0-ás programját is szemügyre venni. Az objektív megítéléshez azonban hozzátartozik, hogy a programegyüttes ára gyakran alacsonyabb a konkurens cégek önálló alkalmazásainál.

A következő cikkben egy ilyen nehézsúlyú bajnokot, az Adobe cég PhotoShop 3.0 pixelgrafikus programját ismerhetjük meg.

Marácz Csaba



Bár más programokban is találhatunk sokszögrajzolót, a csomópontok szinkron-szerkeszthetőségével a CorelDraw-é a legötletesebb.

DECIBEL

Valószínűleg sokak fejében megfordult már, hogy jó lenne bizonyos CD-s hanganyagokat későbbi felhasználás céljából átvenni az eredeti adathordozóról. Ezen igények kielégítésére jónéhány program született, a legismertebbek a **CD-Grab Pro** és a **CD-Info**. Most az utóbbit vesszük nagyító alá.

CD-Info

Mielőtt a program ismertetésébe belekezdenénk, egy fontos megjegyzés:

bár a legtöbb CD-ROM támogatja a Red Book Audio olvasását és feldolgozását, jónéhány esetben az ilyen irányú törekvéseinket az alacsonyszintű driver hiányossága hiúsítja meg. Ha ez a helyzet, akkor próbáljunk valahogy a gyártóval vagy a forgalmazóval kapcsolatba lépni, hátha van valami update...

Indítsuk most el a CD-Info-t! A következő parancssori paramétereket adhatjuk meg:

-t: A grafikus interface helyett szöveges módot kapunk.
-h: A High Sierra címzési mód használata. Akkor lehet hasznunkra, ha a CD-ROM-unk csak nagyon kis darabokban képes audio adatokat olvasni.
-rd: Debug információk megjelenítése.

Indítás után egy grafikus képernyőre jutunk. A felső részen vegyes információk vannak, a következők lényegesek számunkra:

READ: Ha itt a 'cooked+raw' felirat szerepel, akkor a CD-ROM fizikailag képes az audio adatok olvasására (a félreértések elkerülése végett ez a képesség nem azonos azzal, hogy tudunk-e lejátszani audio CD-t). Ha mégsem sikerül olvasni, akkor próbálkozzunk a High Sierra móddal, ha az sem megy, akkor egy tisztességes driver beszerzését javasoljuk.
Volume: Itt szerepel, hogy az egyes csatornák hangerejét hogyan skálázzuk a winchesterre írt .WAV file-ban, értékét a '+', '-', valamint a 'v' billentyűk használatával változtathatjuk meg. Általában nem kell hozzányúlni.

Alul a **TRACKS** mező kapott helyet, minden sor egy tracket jelent. Egy sor szerkezete:

```
<TRACK száma> <első szektor> <csatornák száma> <típus> <másolható?>
```

A szektort kijelölő számhármas rendre perc, másodperc, és frame. Egy másodpercben 75 frame szerepel.
A csatornák száma 2 vagy 4 lehet, az esetek túlnyomó többségében 2.
A típus lehet audio vagy adat, értelemszerűen az audio trackek másolhatóak.

A kezelőbillentyűk középtájon, baloldalt találhatóak, ténykedésünk eredményéről a jobb oldali ablakokban értesülünk. A kezelés:

Stop ('S'): Művelet megszakítása
Resume ('R'): Művelet folytatása
Open/Close ('E'): A CD-ROM tálcájának nyitása/zárása.
Lock/Unlock ('L'): A tálca nyitásának megtiltása/engedélyezése.
Seeksector ('X'): A program az olvasófejet a megadott szektorra pozicionálja.
Playtrack ('P'): A megadott tracktartomány lejátszása.
Playsector ('T'): A megadott szektortartomány lejátszása.
Readsector ('W'): Ez a lényeg, be kell írni az olvasandó első és utolsó szektort, ekkor a program dolgozni kezd, és a tartományt elmenti egy 16-bites, 44.1 kHz-es .WAV file-ba. Az egyes trackek szektorhatárairól az alsó TRACK mezőben kaphatunk információkat.

A kimeneti hangerő szabályzásáról már volt szó.

Nagy vonalakban ennyi a lényeg. A program interface-e kicsit spártai, de legalább van neki. Elég megbízható, a célnak pedig tökéletesen megfelel. Mindenkinek jó szórakozást kívánunk hozzá, de vigyázzatok, az audio CD-k többnyire copyrightos anyagok...

Bryan

ElsőSegély

CAESAR 2
Ha ötmillió pénzt szeretnél, a kimentett állásban keresd meg a következő byte-sorozatot valamilyen hex-editorral (pl. Hacker's View): 16 4E 00, és írd át 40 4B 4C-re.

CRUSADER: NO REMORSE
A játék közben írd be: JASSICA16. Ezzel engedélyezed a következő cheat-eket:
F10 - mindenféle szuper cuccok
Ctrl-F10 - sérthetetlenség

DESCENT II
A játék közben használható kódok (nem kell megijedni, ha begépelésük közben pl. elmozdul az űrhajó, a hatásuk független attól)

GABBAGABBAHEY - Ez az előző Descent-ben volt kód, itt tulajdonképpen anti-kód. Hatására 1% energiánk és pajzsunk marad.
ZINGERMANS - Sérthetetlenség.
MOTHERLODE - Összes fegyver.
ALIFALAFEL - Háromféle kiegészítő eszközt kapunk: A T billentyűvel az energiát páncéllá alakíthatjuk (ha az energia 100%-nál több), az S-el az utánégetőt használhatjuk (gyorsabban haladhatunk), a H-val pedig az űrhajó elején levő lámpát kapcsolhatjuk be. (A gombokat az options menüben át lehet definiálni)
EATANGELOS - Minden fegyver nyomkövetővé válik (még a lézerek is!)
CURRYGOAT - Kulcsok.
JOSHUAAKIRA - Teljes térkép.
WHAMMAZOOM - Szintugrás.
ERICAANNE - A lövedékek visszapattannak a falakról egy darabig.
BITTERSWEET - A falak rugalmasakká válnak, azaz össze-vissza fognak hullámozódni. Jópofán néz ki.
PIGFARMER - Ha beírod, és lecsökkented a képernyő méretét, akkor egy arcképet fogsz látni a kereten. Ha még egyszer beírod, eltűnik.

DESTRUCTION DERBY
Ha névnek a !DAMAGE! szót írjuk be, sérthetetlenek leszünk.

FURY 3
TRYMEON - Sérthetetlenség
GIVITIUP - Fegyverek
URDUSTD - Turbo
JUMPNIT - Következő szintre ugrás
WORMITx - x. szintre ugrás
Maximális muníciók:
PACKIN1 - Servo Laser
PACKIN2 - Isokenetic Gun
PACKIN3 - Rapid Laser
PACKIN4 - DOM
PACKIN5 - Viper
PACKIN6 - Baryon
PACKIN7 - Superbomb

HEXEN
A bolti verzió kódjai
MARTEK - Háromszor használva meghalsz.
CONAN - Elveszted a fegyvereket.
SATAN - Sérthetetlenség.
NRA - Összes fegyver és teljes páncél.
CLUBMED - Maximális egészség.
INDIANA - Összes tárgy.
LOCKSMITH - Kulcsok.
CASPER - Átmehetsz a falon (no clipping).
VISITxx - Az xx számú szintre ugrás.
SHADOWCASTERx - Váltás a karaktertípusok között. 0 = harcos, 1 = pap, 2 = varázsló.
MAPSCO - Térkép.
BUTCHER - Összes szörny megölése.
DELIVERANCE - "Disznó" mód.
INIT - Szint újrakezdése.
TICKER - Frame rate.
WHERE - A karakter koordinátái (x,y,z).
PUKExx - Run script (xx 01 és 99 között).
~xx - Az xx sorszámú CD-Track lejátszása.

LEMMINGS 3D

A teljes verzió pályakódjai (nehézségi szintenként)

FUN
2. BLIMBING
3. FANAGALO
4. DRICKSIE
5. KURTOSIS
6. GREGATIM
7. WALLAROO
8. AVENTAIL
9. GAZOGENE
10. JINGBANG
11. DIALLAGE
12. BUNODONT
13. NAINSOOK
14. YAKIMONA
15. FUMITORY
16. CINGULUM
17. BESLAVER
18. ANABLEPS
19. QUINCUNX
20. TARLATAN
TRICKY
21. KAMACITE
22. GUMMOSIS
23. PRODNOSE
24. NGULTRUM
25. COTTABUS
26. BEDAGGLE
27. EPICALYX
28. HOMALOID
29. LALLYGAG
30. BILABIAL
31. CACOTOGO
32. METAVURT
33. SLOWBURN
34. PELLUCID
35. MAKIMONO
36. KHUSKHUS
37. DISPLODE
38. RACAHOUT
39. ORGULOUS
40. DUNCEDOM
TAXING
41. CABOCEER
42. GEROPIGA
43. BONTEBOK
44. EMPYREAL
45. LANGLAUF
46. NANNYGAI
47. SARATOGA
48. QUINTAIN
49. MUSQUASH
50. ZOMBORUK
51. SKILLING
52. WOBEGONE
53. BINDIEYE
54. FRAXINUS
55. LINDWORM
56. CURLICUE
57. HANEPOOR
58. IDEMQUOD
59. BLANDISH
60. MALAGASY
MAYHEM
61. CHORIAMB
62. GARGANEY
63. KAOLIANG
64. MAROCAIN
65. OBTEMPER
66. TASTEVIN
67. VELLOZIA
68. BORACHIO
69. JACKAROO
70. COOLAMON
71. BANAUSIC
72. FABURDEN
73. RECKLING
74. MIRLITON
75. OPAPANAX
76. BIMBASHI
77. CAATINGA
78. PENSTOCK
79. SPRINGAL
80. BABIRUSA

MORTAL KOMBAT 3
A játék indításakor használható command-line paraméterek
(Egyszerre több is használható, pl. mk3 666 8000)
666 - Smoke-ot is lehet választani a játékban.
1995 - A játékosok átlátszóak lesznek.
831 - A játékosok árnyékok lesznek (olyasmi, mint az átlátszó, csak feketében).
9966 - A játékosok sprite-ját tükrözi (az ellenkező irányba fognak nézni, de az ütések rendes irányba működnek).
8000 - Felgyorsítja a játékot.
603015 - Lelassítja a játékot.
8888 - A sprite-ok szélességét megkétszerezi.
1111 - A sprite-ok szélességét felezi.
12345 - A sprite-ok magasságát kétszerezi.
54321 - A sprite-ok magasságát felezi.
4862222 - Ha védekezés közben ütsz meg valakit, akkor majdnem minden energiádat elveszted.
1000000 - Kétszemélyes játék esetén játszani lehet Shao Kahn-nal és Motaro-val.
NOBLOOD (nagybetűkkel!) - Nem fog vér látszódni játék közben. Addig érvényes, amíg a BLOOD paraméterrel vissza nem kapcsolod.
NOVIOLENCE - Kikapcsolja a fatality-ket. Visszakapcsolása a VIOLENCE paraméterrel.

REBEL ASSAULT 2

A pályakódok (szintenként, balról jobbra az egyre nehezebb fokozatok, Beginner, Novice, Standard, Expert sorrendben)
2. JABBA, EWOKS, BANTHA, ANAKIN
3. ENDOR, CHEWIE, KATANA, KENOBI
4. LACHTON, DANKIN, DENGAR, FORTUNA
5. BORSK, NOGHRI, PELLAEON, MODON
6. KROYIES, CHAMMA, ITHULL, OMMIN
7. AURIL, BOGGA, STEMNESS, REKKON
8. KAMPL, INCOM, MYRKA, SHAZEEN
9. FERRIER, KOTHLIS, CHURBA, KIIRIUM
10. GALIA, KRATH, ARTOO, GUNDARK
11. DENARII, SIOSK, SATAL, DIANOGA
12. SADOW, ADEGAN, LOBUE, ATUARRE

13. ONDERON, AMANOA, DENEBA, ESSADA
14. ALEEMA, AMBRIA, STURM, PAPLOO
15. CATHAR, SYLVAR, CRADO, NASH
16. DOMINIS, MIRALUKA, CARRACK, PESTAGE

THE NEED FOR SPEED

Miután megnyertél két tournament-et, használhatod a következő kódokat, melyeket a neved helyett kell beírni:

EAC POWR - bonus-auto (Warrior)

EAC RALY - A Rusty Springs pályán rallyzni lehet

Fontos, hogy nagybetűket használj, és a SPACE-t se hagyd ki. Még néhány kód (lehet próbálgatni...), mindegyiket az EAC után kell írni:

WARP TEST SCAR 4X4R WACK RULE QAQA TIME SLOW

Ha nem szeretnél a két tournament megnyerésével foglalatoskodni:

Az installált játék NFS\GAMEDATA\CONFIG\CONFIG.DAT file-ban írj be a 0000:63CC pozícióra 4D-t és 0000:63CE-re 48-at.

WARCRAFT 2

Nyomd meg az Entert, majd írd be a következő kódok valamelyikét (Ahol vesszővel elválasztva több kód szerepel, ott mindegyiknek ugyanaz a hatása):

SPYCOB, TEXAS, VALDEZ - 5000 egységnyi olaj.

GLITTERING PRIZES, KRYAL CASTLE - 10000 arany, 5000 egységnyi fa és olaj.

GOD, IT IS A GOOD DAY TO DIE - legyőzhetetlenség.

VERY COSMIC - az egységek támadóerejének és pajzsának javítása.

TITLE - egységek sebességének növelése.

GO BEZERK - sérthetetlenség, plusz erő.

FASTBUILD, MAKE IT SO - építkezés sebességének gyorsítása.

HATCHET - favágás gyorsítása (két csapással begyűjti a szokásos mennyiséget).

ON SCREEN, SHOW ME THE WAY, SHOWMAP, SHOWPATH - teljes térkép látható lesz.

NOGLUE, NOGLUES - csapdák kikapcsolása.

ECSTASY - győzelem.

FASTDEMO - a demo hamarabb kezdődik.

NETPROF - laser display.

THERE CAN BE ONLY ONE - játék befejezése.

YOU OWE ME - játék befejezése.

Dino

Duke Nukem 3D

DNCORNHOLIO - God mode
DNSCOTTY - pályaugrás
DNSTUFF - felszerelés
DNVIEW - külső nézet
DNITEMS - az összes tárgy

LEVEL 1 — HOLLYWOOD HOLOCAUST

1. Az RPG az INNOCENT felirat alatt. A ferde párkányról ugorjunk ide.
2. A szoba a mozival szemben az első emeleten. Ide Jetpack-kel juthatunk fel.
3. A szoba falán levő poszter, mögötte szteroidokat találhatunk.
4. A mozi előcsarnoka. A pénztárgép használata után a jobb oldali falon fent egy kis szoba nyílik ki, a jutalmunk némi fegyverzet (Armor). Ez a program szerint nem titkos hely, de azért említést érdemel. A játékterembe felvivő lift melletti szemeteskuka tetejére ugorva a fejünk felett ki tudunk nyitni egy szobát, ahová beugorva egy fényerősítő szemüveggel leszünk gazdagabbak.
5. A mozi WC-jében ugorjunk fel a bal oldali klotyó tetejére, a rács megsemmisítése után menjünk végig a szellőzőn, ahol egy szobába jutunk (Töltények a Shotgun-hoz).
6. Vetítőterem. Ugorjunk a vetítőgép tetejére, ahol kapunk egy 50%-os Health bonus-t, és az időközben kinyíló ajtó mögött egy RPG-t.
7. A moziterem. Robbantsuk ki a vásznat, mögötte találhatjuk meg a Jetpack-et és némi muníciót. Szintén nem számít titkos helynek, de a játékteremben próbáljunk meg játszani egyet a Duke Nukem géppel, mire a jobb oldalon a fal kinyílik, és egy Holoduke található mögötte.
8. A híd a kijáratnál. Forduljunk háttal a kijáratnak, ugorjunk a bal oldali párkányra, ami körbevisz egészen a moziig. Itt ugorjunk fel a pálmafára, majd be a szemközti ablakon. RPG töltetek, fegyverek, és egy lenge öltözetű táncoló néni, az utóbbi sajnos csak a TV képernyőjén. A hídnál még felrepülhetünk a Jetpack-kel, és két tigris (így hívom a gépkönyv szerint Turretnek nevezett ellenfeleket) legyilkolása után fent egy újabb Jetpack-et találhatunk.

LEVEL 2 — RED LIGHT DISTRICT

1. A korhatáros újságokat/videókat árusító shop-ban a pult mögött a jobb sarokban levő polc fölött egy kamrát nyithatunk ki, ahol más egyebek mellett egy újab Holoduke-ra lelhetünk.
2. A helyszín marad, a pult mögül nézve a jobb oldali falon az egyik polc elfordítható, a mögötte levő szoba fegyvereket és muníciót rejt.
3. A shop mellékhelyiségében a kézszárítót használva a falon egy kamra nyílik ki, benne egy infraszemüveggel. A peep-show kabinjait a fal felrobbantása után ki lehet nyitogatni, a bent levő ellenfelek lekaszálása után az egyikben egy RPG-t találunk. (Már csak azt nem értem, miért volt szükség a kabinban a Shotgun-ra...) Az utcán a starthelyől nem messze egy ferde párkányról jobbra indulva egy 50%-os Health bonust találunk.
4. A szennyvízcsatorna. A felrobbantott épület mögött egy csatornafedelet találunk, amit az RPG-vel vagy csőbombával robbanthatunk ki. Lent Holoduke-ot, infraszemüveget, szteroidokat és fegyvereket vehetünk magunkhoz. Ide a WC-n keresztül is bejuthatunk.
5. A sztriptízbár. A sarokban egy sor szék található, rájuk lépve a szemben levő két táncosnő mögött egy fal nyílik ki. Rohanjuk oda, majd felugorva fegyvereket szerezhetünk.
6. A székekkel szembeni falon levő rács szétlövése után egy szellőzőcsatornába jutunk, itt egy Health bonus van, de ezenkívül csak itt lehet továbbjutni.
7. Ugyanitt a függöny kinyitása után ugorjunk a platformra, ahol a 'disznók' voltak, és bal oldalon egy infraszemüveget láthatunk. Futásból ugorjunk oda.
8. A pálya végén levő padlásszoba. A fal amelyre a holdfény esik, kinyitható, odabent egy Medkit-et találhatunk.

LEVEL 3 — DEATH ROW

1. A kivégzőterem sarkában levő kamrából a villamosszéket lesüllyeszthetjük, lent pedig egy Shotgun a jutalmunk.
2. A szentélyben nyomd meg a táblát, ami egy arcot ábrázol. A helyszín egy kissé átalakul, és megnyílik egy folyosó. Bent egy Chaingun-t, egy Octabrain nevű ellenfelet és egy haldokló Doom figurát találunk.
3. Még mindig a szentélyben. Ha átváltoztattuk a helyszínt, lőjünk bele a tábla felett levő kapcsolóba, egy kamra nyílik ki fent mögöttünk egy 50%-os Health bonus-szal.
4. Az első cella. Fordítsuk el az ágyat, bent az alagútban egy rakás fegyverhez jutunk.
5. A központi vezérlőterem. Az elforgatás után nyisd ki az ajtót, várd meg amíg a tigriske kiiktatja neked a lézert, menj rá a kis hídra, és nyisd fel a fedelet. Egy térkép rejlik alatta. Jobbra és balra nézve némi kaját találhatsz.
6. A nyílt tér a Turret-ekkel. Ugorjunk a lejtős szegélyre, onnan a platformra, ahol a Turret-ek voltak. Látni fogunk még egy párkányt, ami a két platformhoz egy titkos területtel csatlakozik.
7. Ugyanitt egy alagút vezet a fegyveres tigristől a cella blokk végébe.
8. A laguna. A dupla ajtó mellet egy szakasz vezet a nyílt udvarra.
9. A tengeralattjáró hátuljában egy reaktorterem.

Ruszi /MORTAL TEAM

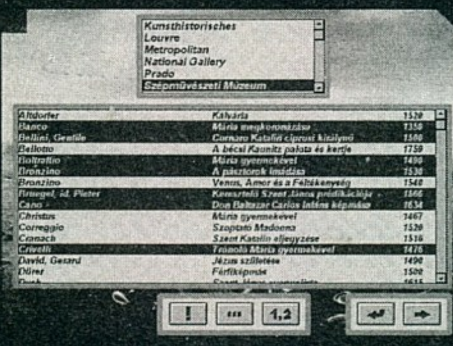
Made in Hungary

E havi magyar CD összeállításunkban kettő korong szerepel. Az első a művészettörténet világába kalauzol el, míg a második az elmaradhatatlan nyelvoktató CD-k legújabb darabja.

I. fejezet, avagy nézz...

Képtárak

Aki a festményeket szereti, rossz ember nem lehet! - mondanánk, ha lenne



ilyen mondás, de mivel nincs így ilyet nem mondunk. (Ha lenne sem mondanánk, mert nem szeretjük a közhelyeket!) Tehát: a festészet világába csöppenünk, ha a CD meghajtónkba tesszük a *Minor Kft.* új korongját: a '**Képtárak**'-at. A neves kiadó sok igényes CD-t tudhat magáénak, így várakozással telve tettem a meghajtóba lemezt.



A program Windows környezetet igényel, hogy ez most Windows 3.1, vagy Win95, az végeredményben teljesen mindegy. A doboz hátoldalán található konfigurációs igény 64k (64 ezres) szinmélységet ajánl, csak azt nem tudom minek (hogy miért mondom ezt, arra majd későbbiekben részletesebben is kitérek!).
A kiadványt a Nemzeti Alaptanterv (NAT) mellé szánták, mint alternatív tankönyvet, így iskolák érdeklődésére is számot tarthat. A festészet a középkortól a XIX. sz. elejéig tartó, igen változatos évein vezeti végig az érdeklődőt.

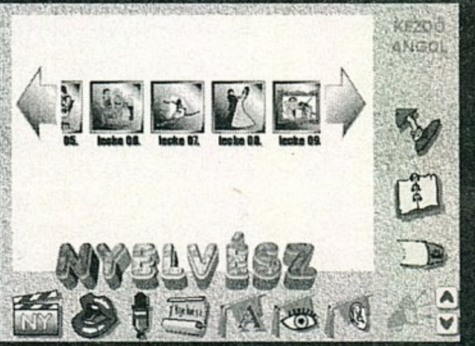


Nyolc neves múzeum anyagain keresztül ismerhetjük meg a művészet korszakait, s az alkotókat. A mellékelt kis füzet rövid áttekintést ad e múzeumok életének fontosabb állomásairól, gyűjteményeik gyarapodásáról, változásairól. Melyek lennének, hát ezek a múzeumok (nem feszítem tovább a húrt):
Bécs - Kunsthistorisches, mely leginkább a Habsburg család által felhalmozott kincsek tárháza, 1781-ben, tíz évvel megelőzve a Louvre-t, nyitották meg a lakosság számára;
New York - Metropolitan, mely igen fiatal, hiszen 1869-ben alapították, nem uralkodói, hanem polgári indíttatású, és egyetlen, amelynek nem kellett túlélnie egyetlen háborút sem, 1873-ban rendezték az első kiállítást;
Madrid - Prado, alapját a spanyol királyi gyűjtemények alkotják, a XIV. sz -tól, leginkább itáliai reneszánsz és flamand festmények, a kincseket már II. Fülöp (1556-1598) uralkodása alatt megtekinthette a nagyközönség;
Firenze - Uffizi, építését 1560 -ban kezdték meg, és a Mediciek hatalmát hivatott reprezentálni, 1765-ben nyitotta meg kapuit a látogatók előtt;
London - National Gallery, a Metropolitan-hez hasonlóan nem királyi, hanem polgári keletkezett, szemben az Európára inkább jellemző uralkodói képtárakkal. A múzeumot a XVIII. sz. közepén alapított Royal Academy, élén Sir Joshua Reynolds-szal, hivatott létrehozni, azonban furcsa módon, pont a közvélemény volt a terv legnagyobb ellenzője, így egészen 1823-ig, pontosabban 1824. május 10-ig kellett várni arra, hogy megnyithassa kapuit a látogatók előtt;
Budapest - Szépművészeti Múzeum, alapját az Esterházy gyűjtemény adta, a kezdet gróf Széchenyi Ferenc néevéhez fűződik. Ő alapította meg a Nemzeti Múzeumot 1802-ben, mely az Országos Képtár 1870 decemberi alapításáig volt a festmények tárháza. A Szépművészeti Múzeum jelenlegi épülete 1900-1906 között Shikedanz Albert és Herzog Fülöp tervei alapján épült;
Drezda - Zwinger, a képtár története XIV. sz. elejére nyúlik vissza, 1855-ben költözött mai helyére;
Párizs - Louvre, története XII. sz-ban kezdődött, Fülöp Ágost (1180-1223) 1190-ben építtette meg a Louvre erődítmény őregtornyát. 1214-től ide helyezte a királyi kincstárat és a börtönt. A királyi gyűjteményt 1791-92-ben, a forradalom során nemzeti tulajdonba vették, 1793-ben a nagyközönség számára is megnyitották.
A múzeumok rövid áttekintése után nézzük a programot. A képek csak 16 bites 256 színűek, és egy részük digitalizált. Mennyiségét tekintve a 362 kép elegendő lenne, de csak 68 Mb-ot foglal a lemezen, azt is bmp formátumban (gif-ként még kevesebbet, kb. 46 Mb-ot). A CD legjavát, 493 Mb-nyi hang file foglalja el. A festmények kijelölése kissé furcsa. Nem lehet korokat választani. Kijelölendő a képtár, ekkor keletkezik egy böhönye lista, s ezt lehet rendezgetni, az '1,2' gombbal festő, kép címe, keletkezésének éve szerint. Majd kijelöljük mely képek érdekelnek, és ezeken végiglapozunk a nyíl segítségével.
Felkiáltójel: opciók, itt állíthatjuk be a CD drive betűjelét, a kép nézegetésekor legyen e narrátor, vagy esetleg automatikus bemutatót kérünk.
Miután kijelöltük, mely képek érdekelnek, a balra mutató nyíllal léphetünk tovább.
A megjelenő kép mellett elolvashatjuk, az adott alkotáshoz tartozó magyarázatot, a bal felső sarokban a művész nevét, s a kép címét, jobb oldalt pedig a műnek otthont adó képtár neve látható. A középen lévő kis akármire kattintva, a kép fizikai jellemzői jelennek meg. A képet felnagyítva, ha azt az opciókban külön nem tiltottuk le, a narrátor elmondja azt, amit egyébként magyarázatként is olvashatunk. (Ez jó annak, aki nem tud olvasni, vagy nem fér oda a monitorhoz, bár, akkor a képet sem látja).
Három gomb van még, amiről nem szóltam, az egyiken három kocka van vízszintesen, a másikon egy elgörbült nyíl, a harmadikon egy csík. A kockás keresésre szolgál. Kereshetünk a képek címére, festőkre, fogalmakra. Szerencsére a szótöredékekre is lehet keresni. A másik nyilas gomb a visszalépegetésre szolgál.
A csíkkal léphetünk vissza a főképernyőre.
Ha már a főképernyőn vagyunk, még egy pár gondolat...
Az itt készített lista elég primitív, az évszámon kívül semmi nem utal arra, melyik művészeti korban alkotott a művész, ki melyik időszakban, ki milyen stílusirányzatot követve dolgozott. Igazából csak azt tudjuk befolyásolni, és így a kört szűkíteni, hogy melyik képtár anyagaira vagyunk kíváncsiak. A lista elemeit csak egyesével lehet kijelölni. A vizsgált képtárak megváltoztatása után a kijelölést jelző csíkok a helyükön maradnak, szedegethetjük le őket.
Ha az egész programot megúntuk, a bal felső sarokban lévő számárfül mögé kattintva léphetünk ki.

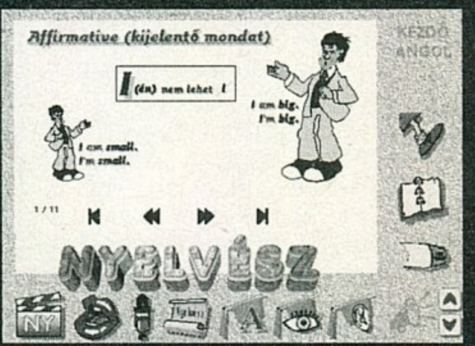
II. fejezet, tanuljunk nzelveket

Nyelvész

Újabb taggal gazdagodott a hazai kiadású nyelvoktató CD-k köre, a *CyberStone Entertainment* gondozásában megjelent **Nyelvész** oktató csomaggal. A sorozat első része a kezdőknek szól. Ezen a CD-n helyet kapott mind az angol mind a német változat, melyek tartalmilag nem térnek el egymástól. A program automatikusan elindul Win95 alatt, minimális hardver határát a szerzők 386DX-40, 4Mb RAM konfigurációnál húzták meg, de természetesen optimálisan igazából 486-os rendszeren működik.
A program elindulása után a tartalom képernyőhöz jutunk. A képernyő keretére nem változik, itt érhetjük el a program különféle funkcióit, mihelyt kiválasztottuk a számunkra szimpatikus leckét.
Lássuk, milyen lehetőségek közül választhatunk (balról-jobbra, lentről-felfelé haladva):
Képregény: jópofa képeken keresztül ismerkedhetünk meg a lecke anyagával. A megjelenő mondatokat el is mondják nekünk. Én mondjuk hiányoltam itt a mondatok magyar fordítását, hiszen kezdőknek szól, s nem vagyok biztos benne, hogy egy kezdő, előképzettség nélkül megérténé, a mégoly egyszerű: "Én vagyok az angoltanár" mondatot. Az első lecke narrátor hölgyével sem vagyok megelégedve, szerencsére a többi lecke hanganyaga sokkal érthetőbbre sikeredett. Nehézkes volt még a haladás a képregényben, az egyik oldalon a léptető gomb, a másikon pedig a beszéd elindítása. Az adott mondat elhangzása után az egész leáll, lehet újra tovább léptetni, hangot újra bekapcsolni, léptetni, bekapcsolni, léptetni, hőööö...
Felolvasás: itt a leckében szereplő



mondatok jelennek meg egy listában. A mondatokra kattintva meghallgatható, hogyan is kéne kiejteni őket.
Felvétel: felvehetjük - mikrofon segítségével - produkciónkat (kiejtésünk), majd ezt a összehasonlíthatjuk a példamondattal.
Nyelvtan: hasonlóan jópofa ábrákkal tanulhatjuk meg a nyelv szabályait
Kitöltési teszt: hiányos mondatokat kell kiegészítenünk, ha netán hibáznánk, a helyes választ is megkapjuk.
Képes teszt: a képregény ábrái felhasználásával eldöntendő kérdéseket tesz fel a program. Ezzel is ellenőrizhetjük, mit értettünk meg a leckéből.



Szóértési teszt: kiejtett szavak leírását gyakorolhatjuk, ez a rész hozzájárulhat a beszélt nyelv jobb megértéséhez.
Szótár: a leckék szókincsét találhatjuk itt meg, a fordítás lehetséges angolról-magyarra és fordítva.
Tartalom: itt választhatjuk ki melyik leckével szándékozunk foglalkozni.

Összefoglalva: a maga nemében kellemes program, a nyelvtani részben lehetett volna a rendhagyó eseteket is tárgyalni, és fel lehetett volna még az egészet dobni némi animációval, vagy film betéttel. A magam részéről úgy érzem, mintha a mélyvízbe löktek volna az úszni nem tudókat, de ez korántsem baj, mert úszni is így lehet igazából megtanulni. Nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek.

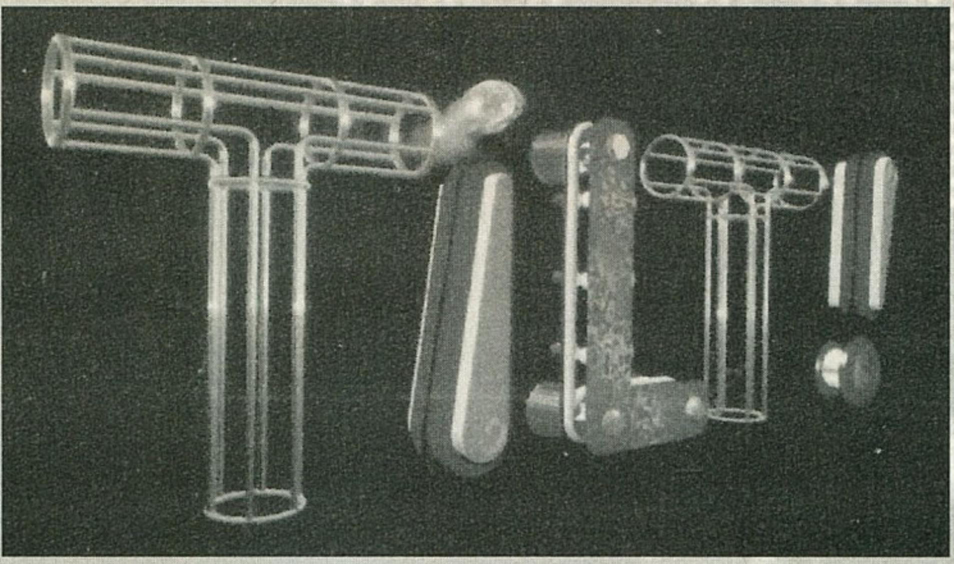
Mr. X.



Játék 5

Az X-Info Kft. gondozásában nemrég jelent meg egy állatkerti témát feldolgozó CD. Melyik állatkertről van benne szó?

A helyes megfejtések beküldői között egy ilyen CD-t sorsolunk ki.



A múltkori számban volt szó a **Pro Pinball - The Web** című kitűnő 3D-s flipperről. Ott arra jutottunk, hogy óriási fölénnyel vezeti a flipperprogramok mezőnyét. Most ennek tükrében vesszük nagyító alá a régóta ígérgetett **TILT**-et, amely éppen tárgya volt egyik múltkori rejtvényünknek.

A ***Virgin*** hírnevéhez illően rendkívül igényes csomagolásban hozta ki a **TILT**-et, kicsit megkésve. A késés hiba volt, mert mire a nagy dirrel-dúrral beharangozott játék megjelent, már volt a piacon egy igen erős konkurencia (természetesen a **Web**ről van szó), és ez talán az eladási listákon is erősen nyomot hagyhatott. A szép külcsínt a belső sem hazudtolja meg, az egész játékra jellemző az igényes grafikai kivitelezés és az ízléses design. Lássuk kicsit bővebben...

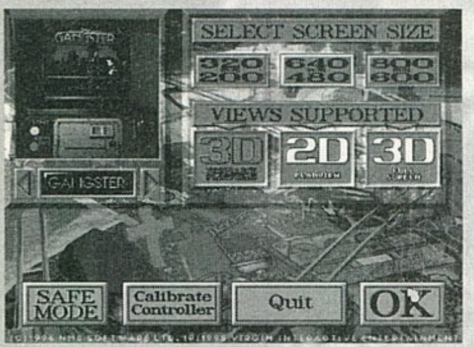
Indításnak 3 animációt tekinthetünk meg, majd az igen elegáns főmenüképernyőre kerülünk, ahol elvégezhetjük a fontosabb beállításokat:

- **Képernyőmód kiválasztása** (320x200, 640x480, 800x600, utóbbi kettőhöz persze SVGA kártya is szükségeltetik 512K memóriával)
- **Nézet beállítása**:
  - *3D Scrolling*: 3D-s táblát kapunk, de nem kerül az egész a képernyőre, a golyó helyzetétől függően láthatjuk a megfelelő területet. El lehet képzelni a sebességet... 320x200-as és 640x480-as videomódban használható
  - *2D Plan*: A korábbi flipperekből megszokott felülnézet, csak 640x480-ban megy
  - *3D Fullscreen*: A Pro Pinball-ban is látott 3D-s kép, 640x480-ban és 800x600-ban próbálkozzunk

Mint a fentiekből kiderül, csak 640x480-as módban választhatunk több nézet közül. Ha van elég memóriánk (16 MB), akkor minden nézetet betölthetünk, és menet közben váltogathatunk köztük. 8 MB memóriával a 3-ból általában 2 befér, ez a táblától is függ.

Még két érdekes pont van a főmenüben:

- **SAFE/FAST MODE kapcsoló**: FAST MODE-ban a program a scrollozáshoz videokártya-specifikus trükköket használ, így gyorsítva a játékot. Ez persze nem minden kártyán fog menni, ilyenkor marad a SAFE MODE.



- **A tábla kiválasztását elősegítő panel**. 6 (!) táblánk van, úgyhogy valószínűleg mindenki meg fogja találni az ízlésének megfelelőt.

Indítsunk el egy táblát! Miután betöltődött, a **New Game** ablakot látjuk, ahol ki kell választani a játékosok számát. Ha a továbbiakban 'Escape'-et nyomunk, akkor megjelenik az **Options** menü, ahol néhány beállítást végezhetünk. Kiemelendő a **Graphics Contrast**, amivel a színek kontrasztját állíthatjuk be.

A játékban használható billentyűk:

'*Esc*': Pause és Options menü
'*Enter*'/'*Kurzor le*': Golyó kilövése
'*Bal Shift*': Bal flipper
'*Jobb Shift*': Jobb flipper
'*/*': A tábla lökdösése jobbra
'**' *vagy* '*Z*': A tábla lökdösése balra
'*Space*': A tábla lökdösése felfelé
'*2*': Váltás 2D-módba (ha be van töltve)
'*3*': Váltás 3D-scroll-módba (ha be van töltve)
'*4*': Váltás 3D-módba (ha be van töltve)



Mint már említettük, 6 különböző tábla fölött rendelkezhetünk, a készítők szándéka szerint egyes táblák a kezdőkhöz, mások a profikhoz állnak közelebb. A 6 különböző pálya egyébként sok hasonló stílusjegyet hordoz, de azért a hasonlóság nem ölt vészes méreteket. Pár szó az egyes táblákról:

FunFair:
Egy vásáron kell ténykednünk, szerepelnek a megszokott alkuszok, jövendőmondók és egyéb standard kellékek. A tábla kezdőknek készült, egyszerű rámpákkal és loopokkal, gyorsan aktiválható bonus-okkal.

Space Quest 2049:
Helyszín: az űr. Repkedni kell űrhajókkal, űrsiklókkal, néha harcolni egy kicsit, vagy valami érdekes küldetést végrehajtani. Egyszerű tábla, az előzőhöz hasonlóan könnyűek a rámpák és a loopok, viszont a küldetések változatosak, és elég sok is van belőlük. Ennél a táblánál igen furcsa érzéseink támadtak, az ötletek és a megnevezések kb. fele ugyanis visszaköszön a **Pro Pinball**-ból. Ekkora véletlennek igen kicsi a valószínűsége, de akkor ki lopott kitől?

Gangster:
Maffia, bűnözők, autós üldözések... Egy gengszterfőnök életébe képzelhetjük magunkat a tábla segítségével, cél természetesen a pénz, nem utolsósorban az életben maradás. Rengeteg "küldetés" van a táblán, igen szórakoztató játszani.

Monster:
Csúf szörnyek pályáznak itt a bőrünkre, és persze a háttérben ott bújkál a titokzatos Rém is. Sikerül vajon túlélni a szörnyűségeket?
Kicsit emlékeztet az előző táblára, viszont több rámpa van.

Roadking U.S.A.
A 60-as években járunk, színhely az Egyesült Államok. Mindenki autóval jár, a benzin szinte ingyen van, az ifjoncok rendszerint országúti versenyeket rendeznek, a rendőrök legnagyobb "megelégedésére".
Újdonságot jelent az eddigi táblákhoz képest, hogy van videomód is.

Myst and Majik
Ez egy középkori tábla. Bátor lovagok vagyunk, akik mindenféle szörnyekkel, pl. sárkányokkal küzdenek, várakat ostromolnak, meg ilyenek. Modern tábla, a készítők szerint igazi kihívás a profiknak.

Mind a 6 tábla jó, kiemelni talán csak a **Myst and Majik**-et érdemes, azt kifejezetten élveztük. Kezdőknek elsősorban a **Space Quest 2049**-et ajánljuk. A **Pro Pinball** táblájának szintjét egyik sem éri el, de azért panaszra nincs ok.
Nagyszerű újdonság, hogy egyes dolgok elérésekor (pl. lock) rövid renderelt animációt láthatunk, ezek igen profin meg vannak csinálva.

Nézzük meg egy kicsit a játék kivitelezését!
Pentiummal nem rendelkezők valószínűleg igen hamar rá fognak jönni, hogy ez a játék nem az ő gépükre készült. 486 DX2-n még igen lassú, és DX4-en sem igazán tökéletes. Már a **Pro Pinball** esetében is panaszkodtunk a sebességre, de a **TILT** nagyságrendekkel veri a **Web**-et lassúság terén. Tényleg nem értjük, hogyan sikerült ezt így összehozni...
A golyó mozgása sem tökéletes teljesen. A készítők állítólag rengeteg időt öltek a modellezésbe, ennek általában látszik is az eredménye, sajnos az ütők környékén a golyó egy kicsit furcsán viselkedik. A **Pro Pinball**-ban látott tükröződések itt is megvannak, de lényegesen gyengébb minőségben, gyanítjuk, hogy valami sumákság is van a dologban.
A DOT-Matrix képernyő egész jó, a többi flippert veri, de a **Pro Pinball**-t meg sem közelíti.
A hangok szintén megfelelnek az elvárásoknak, ugyanígy a zenék is, azonban táblánként csak egy zene van.

Itt egy kis táblázat, elég elgondolkodtató:

	Web	TILT
Program hossza	144M	134M
Zenék hossza	30 perc	12 perc
Táblák száma	1	6

Mondjuk a **Web** esetében 60M-t elvisz a slideshow, de a különbség így is szembetűnő.
Játék közben nagyon észre lehet venni a zenék közötti különbséget, hosszú játék esetén a **TILT** kétperces zenéi kicsit egyhangúvá válnak, a **Web**nél ilyen veszély nem fenyeget (csak az egyes trackek közötti váltással járó kattogás ne lenne...).



Van egy megfontolás, amiről eddig nem volt szó: a játékvásárlás anyagi oldala. Igaz, hogy a **Pro Pinball** érezhetően jobb, mint a **TILT**, azonban kb. azonos pénzért a **TILT**-tel 6 táblát kapunk, míg a **Web**-bel csak 1-et. Ha valakinek sok pénze van, annak javasoljuk mindkettőt, viszont ha csak az egyikre telik, akkor a **TILT** talán jobb vétel.
Mindenesetre, ha van rá lehetőség, mindenképpen érdemes mindkettőt megnézni.

Remek játék ez a **TILT, az** összes hibájával együtt is. Ha a **Pro Pinball** nem lenne, magasan vezetné a mezőnyt - így azonban kénytelen megelégedni egy erős második hellyel...

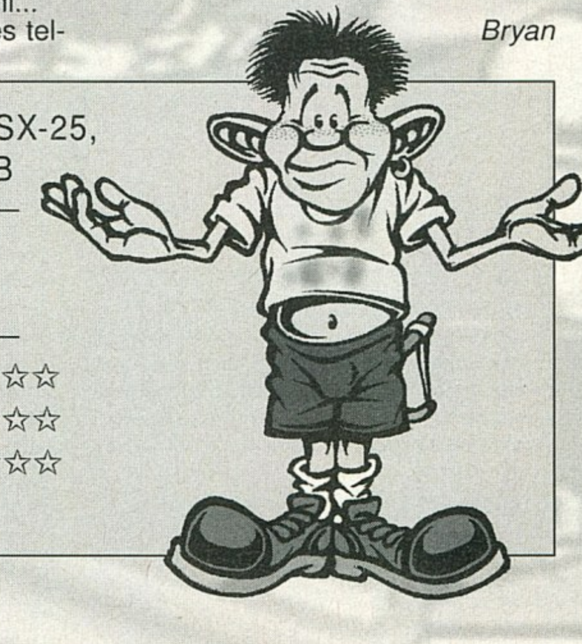
Végezetül egy kérdés: miért nincs mostanában egy flipper sem, amelyben a **Psycho Pinball**-t akárcsak megközelítő videomódok lennének?

Bryan

Minimum hardver: 486SX-25, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Kiadó: Virgin
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★☆☆☆☆
IQ: ---



EXTREME PINBALL™

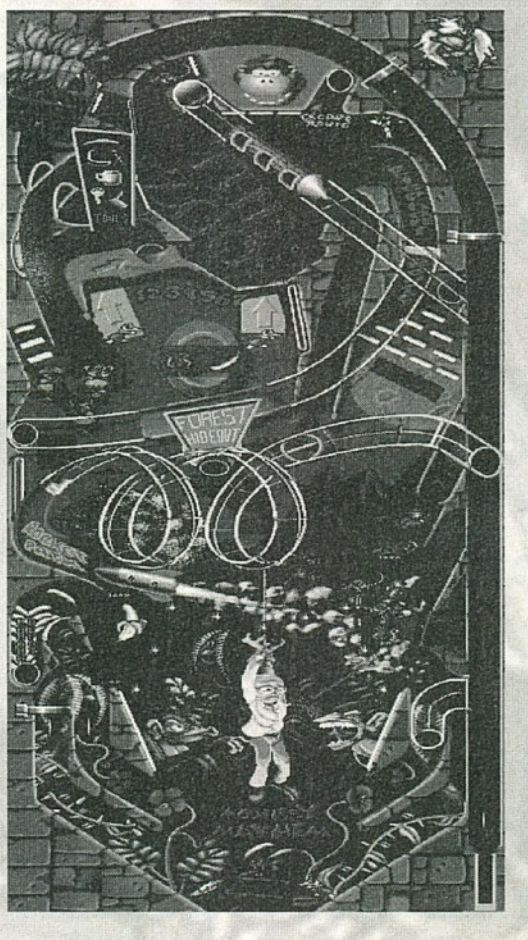
1995 a flipperek éve volt, valószínűleg több jelent meg belőlük egy év alatt, mint 1994 végéig összesen. Szerencsére nemcsak a bóvli-ipar képviselői kerültek elő, hanem született néhány igazán igényes, élvezetes darab is. A hagyományos felülnézeti, scrollozós képernyők után végre láthattunk 3D-s kivitelezésű programokat. A táblák készítői is igyekeztek, jópár olyan asztallal találkozhattunk, amelyek szerkezete, lehetőségei becsületére váltak volna egy igazi flippergépnek is.



Az *Extreme Pinball* a jobbak mezőnyébe sorolható, hagyományos felülnézeti flipper. A dobozon szereplő *"Best Pinball game so far..."* felirat látán ugyan megkérdőjelezhető az idézett kritikus épelméjűsége, de azért panaszkodni semmi okunk, az engine valóban a legjobb a 2D-s flipperek mezőnyében, a táblák pedig valahol a Psycho Pinball szintjén helyezkednek el.
Mielőtt megnéznénk magát a játékot, ejtenénk pár szót a kivitelezésről. A játék végig 320x400-as felbontást használ, így minden VGA kártyán hajlandó működni (feltéve, hogy a kártyán van 128K memória). Ez csak az elmélet, miután scrollozgat, javallott egy gyors videokártya, valamint legalább DX2-66.
Az útmutatóban igazi meglepetésként ért minket, hogy bár a játék támogat Gravis UltraSoundot, Sound Blaster használatát javasolja. Aztán jött az igazi meglepetés: a 4 táblából 3 lefagyott UltraSoundon! Az okra csak gyanakodni tudunk: nálunk a Gravis nem a 220h-as porton van, a kézikönyv pedig ezt propagálja. Ha a gyanú megalapozott, akkor a program készítői közül valaki elképesztő dilettanciáról tett tanúbizonyságot...
A következő furcsaság az volt, hogy a kézikönyv CD-minőségű zenét emleget. Hiába nézegettük a CD-t, egy darab audio track nem volt rajta. A 13 MB-os játékba meg valóságos csoda lenne CD-minőséget belevarázsolni. Persze, ha valaki egyszer meghallja a játék által produkált audio-t, mindjárt elfeledkezik mindenféle CD-s minőségről...
Szerencsére DOS alatt is fut program, nem csak WIN '95-tel hajlandó működni. A 13 MB-os méret azt sugallja, hogy kellene lennie lemezes verziónak is, de ebben ne legyen senki biztos.
Az install egyébként szégyenletes, kérdez ugyan directory-t, de oda nem másol indítható file-t. A directory helyét úgy állapítja meg, hogy a főkönyvtárba ír egy rejtett file-t, és ott adja meg az útvonalat. Csúnya...

Lássuk akkor magát a játékot. Indítás után néhány kellemes képet láthatunk, a rutinosabbak talán már a stílusból is felismerhetik, hogy Epic Megagames játékról van szó. Ezután a főmenübe kerülünk, itt választhatunk táblát, beállíthatjuk a játékosok és a golyók számát, stb. Az egyetlen érdekesség az Options menüben van:

Scoreboard Color: A DOT-Matrix képernyő színe
Scoreboard Visibility: Itt állíthatjuk, hogy a DOT-Matrix kép mikor legyen látható:
- **Auto**: Akkor, amikor a játékhoz szükséges
- **Manual, preferred on**: Az 'Enter' billentyűvel kapcsolgathatjuk, alapértelmezésben be van kapcsolva
- **Manual, preferred off**: Mint az előző, de alapértelmezésben kikapcsolt DOT-Matrix képernyővel



Amikor elindítjuk a kiválasztott táblát, kapunk egy jó képet, majd a töltés után egy egész szemrevaló animációt tekinthetünk meg a DOT-Matrix-on. Lássuk az egyes táblákat!

Urban Chaos:
A nem túl megnyerő jövőbe kerülünk, ahol természetesen egekbe szökik a bűnözés, ennek megfelelően meglehetősen pocsék a közbiztonság. Mi fogjuk a hős szerepét játszani, aki igyekszik többé-kevésbé rendet tenni. Némi segédlet:
- A két ütő között egy "golyóálló mellény" található, ha sikerül kigyújtani, és az ütők lent vannak, a golyó nem tud leesni középen
- A lényeg az, hogy mind a 6 "link"-et sikerüljön aktiválni, ezután kapunk multiball-t, és azzal remekül lehet majd tarolni

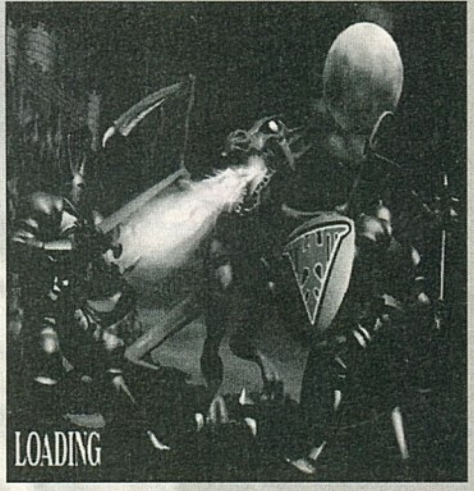
Monkey Mayhem:
Irány a dzsungel! Egy asztronauta szerepét alakítjuk, aki a Majmok (egyik) Bolygójára keveredett, és nagyon szeretne onnan elmenekülni. Néhány tipp ehhez:
- Ha 10-szer eltaláljuk a zsiráfot, az állatkertben egy madarat gyűjthetünk be, tetemes pontmennyiség kíséretében
- Jobboldalt középen láthatunk rengeteg leszedhető célpontot, ha lelőttük őket, akkor szabad az út az Erdei Menedékbe (középen), a program ezt is nagyon díjazza
- A Banán Díjnak nevezett Jackpot könnyedén növelhető bármely bonus begyűjtésével
- Van 3 Combo, amiről a kézikönyv sem árul el többet - a szokásos rámpa- és loop-kombinációkkal érdemes próbálkozni, minél rövidebb időn belül

Medieval Knights:
Ez a tábla a középkorba kalauzolja a Játékost, ahol hős lovagok szerepében megküzdhet mindenféle evil sárkányokkal, trollokkal, és egyéb mocskos dögökkel. Ha elég hősiesnek sikerül lennünk, akkor még a trónterembe is eljuthatunk, és a legelszántabb lovagokat talán még az sem riasztja vissza, hogy minden bizonnyal kénytelenek lesznek feleségül venni valami királylányt - ezek tudvalevőleg jóval rémesebbek bármilyen sárkánynál... Néhány tipp:

- Felül van egy FEAR felirat, ennek néha villog egy betűje, érdemes foglalkozni vele. Ugyanitt, ha minden betűt leszedünk, nő a bonusszorzó értéke.
- A jobboldalt középen látható célpontokhoz egy-egy ábra is tartozik, ha sikerül kigyújtani, a célpont sokkal többet fog érni. Ugyanez igaz a Trollbarlang melletti magányos célpontra is.

Rock Fantasy:
Az utolsó pályán egy rockzenekar szürke hétköznapjaiba képzelhetjük magunkat. Tudjátok: koncertezés, pia, nők, kábítószer, zeneszerzés rutinból, felvételek, videoklippek, meg minden. Célunk természetesen a hírnév, és még természetesebben a minél nagyobb profit.
Marha jó poén, hogy labda gyanánt egy Földgömb pattog ide-oda, még forog is, csak éppen a forgásnak nem sok köze van a golyó perdületéhez.
Néhány ötlet:
- Ha néhány golyót sikerült már eltenni multiball reményében, akkor a célpontok jóval többet fognak érni
- Amikor a GROUP célpontokat sikerült leszedni, megnyílik az út a hírnév felé 5 másodpercre (Road to Stardom), ha sikerül a felső loopot a megadott időn belül eltalálni, akkor szépet kaszálhatunk
- A majmos táblához hasonlóan itt is vannak titkos Combo-k

A végére marad némi *Trouble-Shooting*, ugyanis a kézkönyv olyan furcsaságokat említ, amiket érdemes közreadni, már csak a vicc kedvéért is.
- Szükségeltetik 430K (hangokkal 500K) base memory, valamint 3M XMS
- Ne használjunk se EMM386-ot, se QEMM-et, maradjunk a HIMEM. SYS-nél (miután DOS4GW-vel indul, legfeljebb csak a sebességgel lehetnek gondok)



- Ne használjunk ANSI.SYS-t (??)
- Ne használjunk DOSKEY.COM-ot (ez már irtózatos blődség!)
- Ne használjunk cache-t (pedig nem válik kárára a töltés sebességének)

Szóval-szóval... Fura egy játék ez az **Extreme Pinball**.. Jó ugyan a golyó viselkedése, a táblák sem rosszak, azonban a kivitelezésbe csúsztak sajnálatos hibák és blődlik. Talán kellett volna még egy hetet dolgozni vele, nem?

Bryan

Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Kiadó: Electronic Arts
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:	★★★★★☆☆☆☆
Hang:	★★★★☆☆☆☆☆
Design:	★★★★☆☆☆☆☆
IQ:	---



Knight Moves

Talán már sokan hallották *Alekszej Pajitnov* nevét. De ha első jelentős találmánya kerül szóba, akkor minden bizonnyal mindenki tudni fogja, kiről is van szó: az úr nevéhez egy **Tetris** nevű játék koncepciója fűződik...

Furcsamód sok év telt el a **Tetris** után, amíg egy software-cég úgy gondolta, hogy *Pajitnov* kreativitását ki lehetne használni, és az ő ötleteire alapozva különféle játékokat kiadni. Az első ilyen gyermek a **BreakThru** volt néhány éve, és azóta rendszeresen jelennek meg *Pajitnov* nevével fémjelzett játékok, akiről egy alkalommal sem mulasztják el megemlíteni, mi is volt első nagy ötlete...

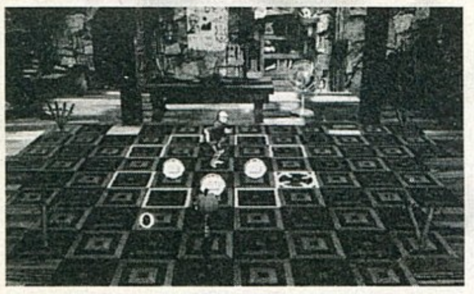
Igen-igen, ennek bizony eléggé üzletszaga van. Ennek megfelelően az egyébként igen tehetséges úriember nevével fémjelzett játékok színvonala egyre csökken, és neve lassan már nem igazán a minőségre lesz garancia...

Ebbe a sorozatba remekül beilleszthető a ***Spectrum Holobyte*** által forgalmazott **Knight Moves**. A játék dobozán *Pajitnov* vigyorog igen megnyerően (?), és elmondja, hogy milyen nagyszerű játék is ez, mennyire szereti, meg ilyenek. A dobozon azonban nem ez a leglényegesebb momentum, hanem a következő (a lényeg összefoglalva):

"Designed for Microsoft Windows '95... Requirements: IBM 66 MHz or faster... 8 MB RAM... Double speed CD-ROM Drive... Local Bus or PCI video card..."

Elég rémületes lista... Főleg a WIN '95 igény meghökkentő, meg lennének lepve, ha egy kis pluszmunkával nem lehetett volna működtetni WIN 3.1, vagy akár DOS alatt... No mindegy, nézzük magát a játékot!

A kerettörténetből kiderül, hogy egy hős lovag várát egy varázsló vezetésével mindenféle gonosz szörnyek szállták meg, és a hős lovag persze nem azért hős lovag, hogy ezt annyiban hagyja. Még arra is hajlandó, hogy 10 szint összesen 60 pályáján végigugráljon, és legyőzze, esetleg kicselezze az elvetemült rémségeket, akik persze nem igazán szeretnék a régi rendszer visszatértét. Még azt is belecsempészték a kerettörténetbe, hogy a játék könnyen függőséget okozhat - hát ettől nem tartunk túlzottan...

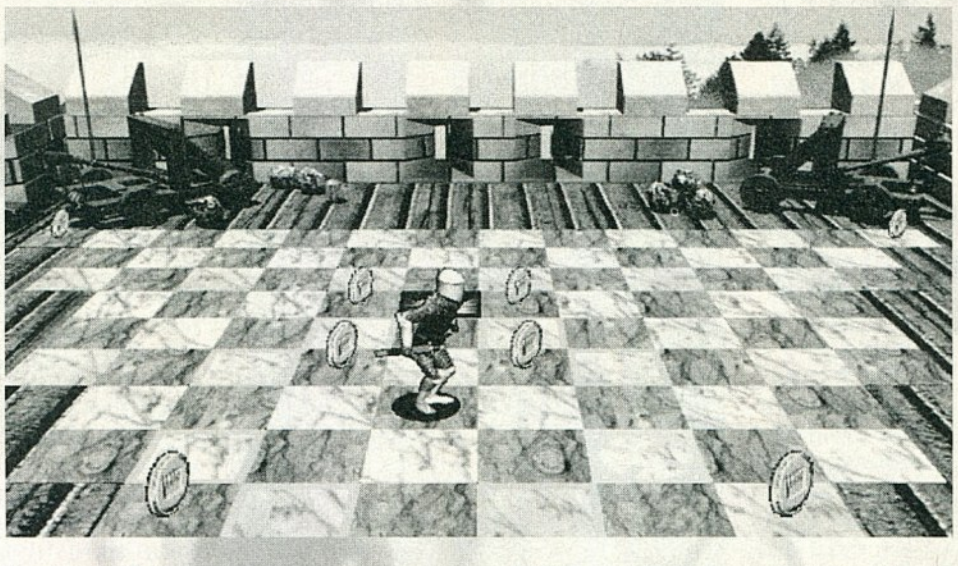


A lényeg meglehetősen egyszerű: Egy sakktáblára emlékeztető pályán lovagunkkal össze kell szednünk az érméket és a kardokat, az előbbieket tetszőleges, míg az utóbbiakat kötött sorrendben. Ha megvan minden, akkor el kell vergődnünk a koronával díszített mezőre, és már jöhet is a következő erőpróba.

Mivel lovaggal játszunk, csak lóugrásban közlekedhetünk. Ez még önmagában nem lenne baj, a szörnyű az, hogy amint egy pályán elindulunk, lovagunk egy pillanatra sem áll meg, ha nem jelölünk ki neki új célt, akkor az előző és jelenlegi mezője között fog ugrálni, ami két okból igen negatív:

- Ha sokáig játszunk, akkor szemünk valószínűleg kifolyással fog fenyegetni. Ezt tetézi az a tény, hogy ha ugrás közben más célpontot jelölünk ki, akkor minden átmenet nélkül odakerülünk, tovább gyötörve a szerencsétlen szemizmot.
- Amikor rálépünk egy mezőre, az narancssárgára (forróra) vált. Ha újra rálépünk, akkor láva lesz belőle, és egy darabig az is marad, egy újabb rálépés pedig már fatális. Némi vigasz, hogy ilyen módszerrel az ellent is lehet irtani...

Mert ugye ellenfelek is vannak, csak hogy ne legyen olyan egyszerű az élet. Minden konfrontáció számunkra végzetes, kivéve, ha van valami védőfelszerelésünk (pl. homokóra).



A következő állatkákkal lesz dolgunk:

- **Zöld pók**: A legbutább ellenség, egy 4 mezőből álló négyzeten mozog körbe-körbe, esetleg a tábla széle mentén köröz. Lassú, a lávás módszerrel jól irtható, de általában amúgy sem okoz komoly gondot. Kivéve, ha pl. 6 db van belőle, és így egy 6x4-es téglalapot fognak le...
- **Tökfej**: Ő már jóval kellemetlenebb fajta. Eléggé véletlenszerű a mozgása, az egyetlen jó taktika ellene, ha nem megyünk a közelébe. Szerencsére elég lassú.
- **Fafej**: Egy két lábon járó fa, elég gyors, de csak egy sorban tud mozogni fel s alá...
- **Denevér**: Olyasmi, mint a pók, viszont repül, így nem hatnak rá sem a tábla korlátai, sem a lávamezők.
- **Troll**: Hasonlít a fára, de lassabb, viszont a lávára immunis.
- **Tűzcsirke**: Ellávásítja az érintett mezőket. A láva ugyan idővel megszűnik, de minél előrébb jutunk a játékban, annál később. Elég gyors figura, és össze-vissza mozog.
- **Chopper**: Ez a kis dög savvá változtatja az érintett mezőket. Természetesen a savba lépés nem sokat használ a lovag egészségének... Lassú, de a csirkéhez hasonlóan össze-vissza mászkál.
- **Gyalog**: Lassan mozog, viszont kiszámíthatatlan, és lávát hagy maga után.
- **Király**: Egy gépesített monstrum, a mozgása a pókhoz hasonló. Savat termel, valamint néha érméket, amiket persze szintén össze kell szednünk.
- **Királynő**: Egy másik gép. Rakétákat lövöldöz, amelyek nagyobb területen lávásítanak, ráadásul igyekszik minket követni. Cukipofa...

Természetesen néha segédeszközöket is találunk majd, de így sem lesz kifejezetten könnyű dolgunk. Az egyes eszközök:

- **Homokóra**: Egy rövid ideig az ellenfelek nem mozognak
- **Villám**: A hiányzó mezőket pótolja
- **Zöld gömb**: Megszünteti a forró, lávás, valamint savas mezőket
- **Sárkánycsizma** (vörös): Lovagunk egy ideig immunis lesz a lávára
- **Gyíkcsizma** (zöld): Ez pedig a sav ellen véd meg, persze nem sokáig
- **Teleport** (örvény): Ha ilyenbe lépünk, akkor elteleportálódunk a célhelyre. A célt kicsit nehéz lenne leírni, de fel fogjátok ismerni...

Az irányításhoz alapvetően az egeret javasoljuk, a lovag oda ugrik, ahova mutatunk (már persze ha lehetséges), gombnyomásra azonnal a célba kerül.

Mehet billentyűzetről is a móka, kétféleképpen:

- A 'jobb kurzor'/'bal kurzor' gombokkal mozgatjuk a pointert az óramutató járásával megegyező, ill. azzal ellentétes irányba, 'Space'-szel vagy 'Enter'-rel ugrunk azonnal.
- Közvetlenül kijelöljük a célt, 'Space' vagy 'Enter' azonnal ugrik. A következő billentyűket használhatjuk (a másodikként megadott szám a numerikus billentyűzetet jelenti):

'7'/'7' '8'/'8'
'y'/'4' 'i'/'9'
Lovag
'h'/'1' 'k'/'6'
'n'/'2' 'm'/'3'

A játék egy CD-n terpeszkedik el, durván 50 MB terjedelemben. Miután játék közben nem tölt, csak az egyes pályák között, el sem tudjuk képzelni, miért követeli olyan vadul a dupla sebességű CD-ROM-ot - hacsak nem azért, mert még 4-szeresen is förtelmesen lassan olvassa be az egyes pályákat, arról nem is beszélve, hogy meghalás esetén visszaolvas valamit a jelenlegi pályából.



A grafika ugyan szép, de azért annyira sok mozgás nincs a képernyőn, hogy feltétlenül DX2-t kellene igényelnie - az egy más kérdés, hogy DX4 alatt kifejezetten idegesítő, annyira lassú. A programozó(k) tehát megint nagyot alakított(ak), úgy tűnik, manapság nem jelenik meg játék tisztességes kóddal, vegyen inkább a nb. player 2 számmal nagyobb PC-t.

A zenék egész hangulatosak lennének, ha nem ilyen iszonyatos hangszereket használt volna az illetékes, így inkább csak idegesíti az embert, ahelyett, hogy valami hangulatot vinne a játékba.

A hangokat leginkább prüttyögés néven lehetne definiálni, valószínűleg az 50 MB mellé már sajnálták tovább néhányat normális hangokra fordítani.

A játékmenetről már volt szó.

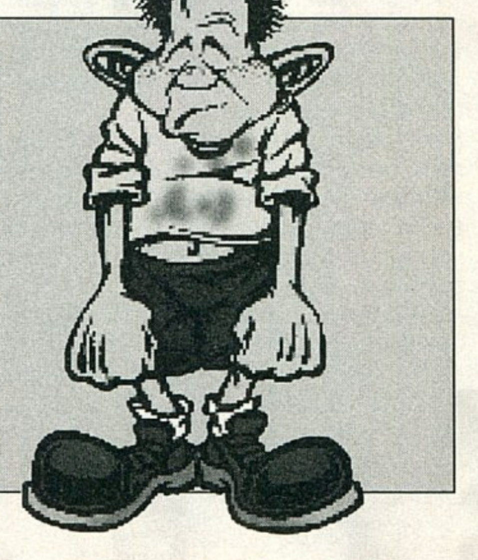
Egy szó mint száz, sikerült egy egyszerű és jó ötletre egy meglehetősen félresikerült programot építeni. Ha valaki rajong az ügyességi játékokért, és van egy Pentiumja, annak talán tetszeni fog (1-2 óráig), de a többiek messzire kerüljék el...

Bryan

Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

Kiadó: Spectrum Holobyte
Tesztpéldány: Mixim Kft.

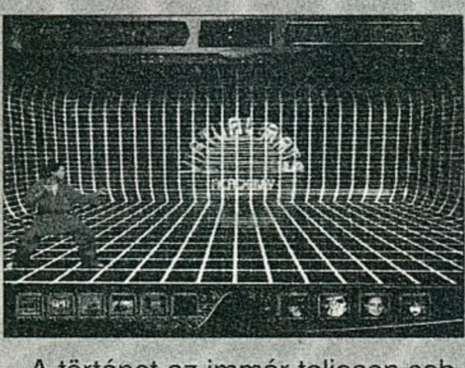
Grafika: ★★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Design: ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
IQ: ★★★★★☆☆☆☆☆





Az alábbiakban a *MICROFORUM* cég **EXPECT NO MERCY** című programját fogjuk egy kicsit megismerni. A program a hasonló elnevezésű filmből született (vagy a film fog belőle születni - ki tudja ebben a rohanó világban?). Windows alá készült, teljesen Win95 kompatibilis (plug'n'play), egy CD-n jelent meg.

Kezdjük talán azzal, hogy csak Win alatt és csak 256 színű módban indul el.

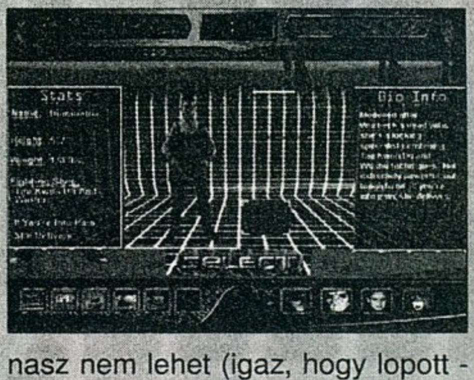


A történet az immár teljesen sablonos marhaság: jó-a-sok-sok-gonosz-ellen. Az annyira divatos cyber irányzat is megtalálható, az egész küzdelem, amit vívunk tulajdonképpen egy VR sisak segítségével zajlik. Végülis valamilyen szálon folyik a cselekmény, de úgy is a harcon van a hangsúly. Ha a Begin mission (küldetés) menüpontot választjuk először egy gyakorlás veszi kezdetét, a videofilmbejátszás után. Ennek keretében négy harcossal kell megküzdenünk. Először ellenfél nélkül állunk az arénában, így begyakorolhatjuk a mozdulatokat. Hat különböző hátteret választhatunk ki a küzdelemhez.

Ha úgy érezzük, menni fog a dolog, más dolgunk nincs, mint ellenfelet választani. Maga a harc a szokásos módon történik, megtaláljuk a mára már elmaradhatatlan speciális mozdulatokat is a standardok mellett. Mi a kis ferdeszemű gyereket irányítjuk küldetés módban, mással nem lehetünk. Ha a gyakorlásnál mind a négy kihívót legyőztük, továbblépünk. Ha levertük az egyiket, egy egérrel irányítható reflextesztelő játékot kell végigjátszanunk, itt feltuningolhatjuk a harc során megcsappant életerőnket és energiánkat, majd jön a következő ellenfél. A továbbiakban eljutunk az ún. Mission level-re. Itt hat szobát kell végigjárnunk. Nem kötelező mind a hatba bemenni, csak a főgonosz három profi bérgyilkosát kell megtalálnunk. A többi helységben, hogy ne érezzük elveszettnek magunkat, mindenhol ninják fogadnak bennünket (velük is meg kell küzdeni). Ha életben maradunk, a főellenséggel kell megküzdeni, előbb azonban deaktiválnunk kell egy időzített bombát. A főellenség természetesen a legjobb harcos, bár azt hiszem mindenki meglepődött volna, ha egy kicsi, vékony és szemüveges fickóval hozta volna össze a sorsa.

Ha nem küldetést választunk, szemtől-szembe is megküzdhetünk bármelyik ellenféllel. Itt mi is bárkit választhatunk (akár a főgonosz Warbecket is), az ellenfél is lehet akármelyik figura a játékból (két ugyanolyan karakter is megküzdhet egymással).

A játék nagyjából ennyi. Ennyi és nem több. A zenére különösebb pa-



nasz nem lehet (igaz, hogy lopott - valami midi ez, amit már ezer éve halottam), a hangeffektekre annál inkább. Akadoznak a digi üvöltések, késnek, egyhangúak. A grafikáról: Igaz, hogy sok háttér van de sokkal jobban kidolgozhatták volna őket. A karakterek digitalizáltak, de valami olyan elképesztően rosszak a mozgásaik, hogy sírógörcs kerülgetett amikor megláttam őket. A ninjáknak az MK-ban különböző volt még az alapmozgásuk is, a speciális mozdulatokról nem is beszélve. Itt semmi különbség sincs köztük. A különleges technikák nevetségesek. Sok ötlet az MK-ból lopott (pl. gerinckitépés, lángcsóvával elégetés). A CD-n megtalálható egy movie formájában a játék és a film beharangozó TV reklámja. Ezek vannak egyedül normálisan megcsinálva, igaz ezt csak be kellet vinni egy file-ba.

A játék szerintem egy elkapkodott munka eredménye. Sokkal több lehetett volna belőle, ha még dolgoznak vele egy ideig. Így azonban az egyik legrosszabb verekedős játék lett, amit életemben láttam.

Kozy



Minimum hardver: 486DX2-50, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win3.1

Kiadó: Microforum
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★☆☆☆☆
Hang: ★★★★★★☆☆☆☆
Design: ★★★★★☆☆☆☆☆
IQ: ★★★★★☆☆☆☆☆



Az öregebb játékosok talán még emlékeznek a ***Readysoft*** névre, mely még 1988-ban Amigán vált méltán híressé a **Space Ace** és a **Dragon's Lair** interaktív rajzfilmekkel. A hírnévre az akkori rajzoló *Don Blooth* (*Az őslények országa*) rátett egy lapáttal, ő ugyanis akkor az egyik legfelkapottabb rajzfilmes volt. A szenzáció azonban az volt, hogy két-három Mbyte terjedelemben teljes rajzfilmet kaptunk képpel, hanggal úgy, hogy a főhőst mi irányíthattuk. Ezzel a ***Readysoft*** a korát teljesen meghaladó stílusú játékot hozott létre. A terjedelem azóta egy CD-re nőtte ki magát, a grafika is jobb lett, csak a játék maradt a régi jó öreg interaktív rajzfilm.



A gyakorlatban arról van szó, hogy a rajzfilm főszereplőjét kell irányítanunk a megfelelő időpillanatban a megfelelő irányba, így elkerülve a csapdákat. Ez így túl egyszerűnek tűnik, de amikor a mulatságosabbnál mulatságosabb képsorok szórakoztatnak minket, poénok hada záporzik ránk, a látvány sem lebecsülendő, akkor azért egyáltalán nem unalmas.

A **Braindead 13** a régi hagyományokat követi, bár a sztori nem mindennapi. Hősünk *Lance* egy éjszakai hívást kap egy rejtélyes kas-



télyból, hogy kijavítson egy hibát. Miután megjavította a kastély tulajdonosának, *Dr. Nero Neurosis'* számítógépét, rájött a professzor ördögi tervére az emberiség ellen.

Ahhoz, hogy *Dr. Neurosis'*-t megállítsuk el kell juttatnunk épségben *Lance*-t a "*The Brain Chamber*"-be ahol megakadályozhatjuk a katasztrófát. Az út a gonosz termein keresztül nem is olyan egyszerű, mert a professzor a nyakunkra küldte legvadabb szolgálóját a félig állat, félig ember *Fritz*-et, aki a köpenye alatt tartott több száz fegyver mindegyikét rajtunk akarja kipróbálni.

A helyszínek, melyeken utunk során áthaladunk, igen változatosak és rengeteg csapdát rejtenek. Néhány tipp a túléléshez:

The Garden (*A kert*): A kastély tele van emberevő szörnyekkel csapdákkal és *Fritz* is ott lohol mögöttünk. Ne veszítsük el a fejünket!

Conservatory (*Konzervatórium*): A marionett barátságosnak látszik, de a zsinórjai...

Trophy Room (*Trófea terem*): A trófeák az életünkre törnek, de a legveszélyesebb a rettenetes kinézetű Jeti.

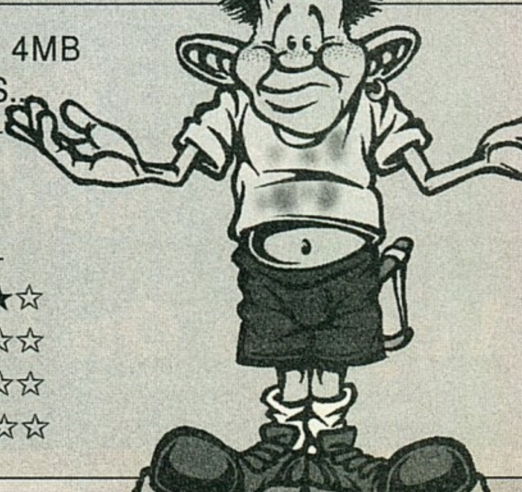
Library (*Könyvtár*): A könyvkukacok segítségével legyőzhetjük a gonosz könyvtárost.



Fritz Room (*Fritz szobája*): Egy az egy ellen puszta kézzel, ha győzünk, akkor bejuthatunk a "*The Brain Chamber*"-be (az agy szoba).

Nem is szövegelek tovább. Aki kedvet kapott hozzá, játssza végig, nem fog csalódni. Egy biztos, a program a rekeszizmokra igen erős hatással van, akire a röhögés ártalmas az óvakodjon tőle.

Petroff



Minimum hardver: 386, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Readysoft.
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★☆☆☆☆☆☆☆



Alvás közben borzongsz. Az álmok visszatértek. Zagyva képek sodródnak át az agyadon. Fantasztikus tájak, iszonyatos lények. Aztán először egy hangot hallasz:*"Üdvözöllek Druida! Azért jöttem, hogy hazavigyelek. Gondosan figyeltünk téged éveken át, várva a megfelelő pillanatot, hogy eláruljuk neked az igazságot a múltadról. Most itt van rád szükségünk, hogy együtt szembenézzünk a krízissel, amit csak egy hozzád hasonló származású oldhat meg. Tudom, sok kérdésed van. Majd a megfelelő időben választ kapsz rájuk. De nekünk sietnünk kell. Most kell döntened. Segítesz nekünk? Eljössz a mi világunkba...?"* Egy világot látsz. Érzed ennek a világnak a levegőjét. Úgy érzed, megállíthatatlanul eltölt... Eltölt a végzet, ami vár rád. Egy másik idő, egy másik hely, egy másik világ... Egy általad ismert világ, mélyen elrejtve benned. Ezek futnak át az agyadon, miközben érzed... Érzed, hogy nem menekülhetsz. Ez a világ bent van a fejedben, az agyadban, a végzetedben... a hitedben. Shadows over Riva... Coming this Christmas... And this time... it's WAR ! Azazhogy izé, szóval Druid. Emlékszik még mindenki a jó öreg 64-esről a Druid sorozatra? Igeeen? Nahát ennek a Druidnak aztán az égvilágon semmi köze nincs ahhoz. Csak úgy eszembe jutott. A játéknak már a doboza is igen sokat sejtet. Lássuk csak: egy míves Druid felirat, alatta az alcím: ******* of the Mind... Az (ön)cenzúra csak biztonsági okokból történt, nehogy a daemon szó nyilvánosság előtti használatával nemlétbe taszítsam a magyar szerepjátékot. (Pedig széleskörűen művelt humanoidok már a



Warcraft óta tudják, hogy a démon, meg a daemon, az két egymástól teljes mértékben különböző fogalom. Mondjuk a különbségről szerintem rajtunk kívül nem sok egyednek van fogalma (mi meg azért vigyázunk arra, nehogy eláruljuk), de akkor is. Biztos ami biztos.) áll egy **SIRTECH** felirat, amiről mindenkinek a ***Wizardry*** jut eszébe, ez pedig heveny pavlovi reflexekhez vezet (más kérdés, hogy csorgatás vagy köpés céljából...). A kettő között pedig egy szimpatikus bácsi, agresszív arckifejezéssel, alig hajjal, félmeztelenül, háromnapos borostával, félárbócra eresztett szemekkel. (Hogy ez miért szimpatikus? Hát mert én is így szoktam kinézni, mikor reggel kikászálódom az ágyból... Csak a balta hiányzik a kezemből...)



A szép, agyonrenderelt intro után az ember valami szép játékot vár, és ez egyszer nem is csalódik. Már ha a rajzolt grafika helyett a renderelt részesíti előnyben, mert itt renderelve vannak a pályák, a lények, meg minden. Az irányítás pofonegyszerű, az egéren kívül csak a SPACE-re van szükségünk. Most pedig mindenki őszinte megdöbbenésére nem szövegelek itt tovább, hanem elkezdünk játszani. Shadows over Riva... izé, essünk neki !

Két zöld monster látszik a kezdőpályán, csoszogjunk oda az egyikhez (rákattintasz a bal gombbal). Vad hörgés, csattogás, és főhősünk máris vérbefagyva hever a homokon. Sebaj, kezdjük elölről. Ha a monster megmozdul, kattogtassunk rá a bal gombbal. Erre hős druidánk vad favágásba kezd, (???) és ha mázlink van, elég gyorsan lecsépeli a gaz ellent. Bemelegítésként irtsuk ki a másikat is. A kézikönyv szerint ha szőrösmellkasú felebarátunkra clickelnénk, védekezne, de ilyet az igazi sósvízi yeti sosem tenne. A szörnyek kivégzése után keressünk egy EXIT-et. Hirtelen egy zárt szobában találjuk magunkat. (Meglepő, de a falai nincsenek gumírozva.). Mocorgassuk végig a kurzort a képernyőn. Ha valahol narancssárga lesz, ott lehet valami. Kattintsunk mondjuk az ajtóra. Megtudjuk, hogy be vagyunk zárva. (Lehet, hogy mégis párnázottak a falak?) Az ágy felett, a falon egy szép kép látszik. Sajnos nem tudjuk felállítani a létrát, hogy leszedjük, de a könyvespolcnál és az íróasztalnál kiélhetjük gyűjtőszenvedélyünket. Egy tárgyat felvéve (a kurzor felveszi a tárgy alakját) nyomjunk SPACE-t, és tegyük az alul látható inventory-ba. Itt láthatók borotválatlan barátunk tulajdonságai, felszerelése (kezdetben egy fejsze, egy csuklópánt és egy rejtélyes amulett), valamint itt végezhetjük el a mentés/töltés/kilépés felemelő műveleteit is. Az összegyűjtött könyveket a fickó fejére clickelve olvashatjuk el. (A hasára clickelve megeszi, de úgy látszik, nem nagy



könyvrajongó). Van itt minden az ősi Ogham kézikönyvtől a mágia alaptörvényeig. Megtudjuk, hogy ez a szoba csak egy teszt. Na végezzünk is gyorsan. Az egyik könyvben talált gyöngyöt tegyük az amulett közepébe, és máris hasznát látjuk egerünk jobb gombjának. (Háromgombos egerek előnyben - nekik még mindig van egy felesleges gombjuk) A jobb gombra előtűnik az amulettünk négy sarkában a négy őselem (föld, víz, levegő, tűz - az Energizert, meg a Duracellt csak később találták fel...), középen az elmét szimbolizáló gyöngy. Na gyorsan csináljunk is valamit. Föld, föld, levegő - Rock Storm az ajtóra. Semmi sem történik. Nafene. Föld, tűz, levegő - Fireball. Hohó, egy újabb játék, amivel sikerült Doom-oznunk! Az eredmény viszont megint semmi. Pedig a kézikönyvben ez volt. Na sebaj. Legalább gyógyítsuk be a sebeinket. Föld, Levegő, Tűz, Víz - Minor Heal. Ha most sem történt semmi, annak három oka lehet: Egy - Az összetákolt varázslatokat a kis villámszimbólummal lehet megcsinálni. Kettő - Nem legális a célpont. Az első két spell csak lényekre hat, az utolsó csak ránk. Három - Nincs rá elég mana. Ilyenkor egy látványosan széttöredező félgömb jelenik meg a célpont felett. Na ne bánkódjunk tovább, inkább menjünk ki. Hogy hol? Hát az ajtón, ami a kész amulett óta nyitva van.

Kint egy fickó üdvözöl minket. Örül, hogy ilyen gyorsan végeztünk a teszttel, és megkér, hogy kövessük. Követjük. Kiderül, hogy ő a négy őselem egyikének druidája. Bemutatja két test-



Játék 6

Melyik hazai CD fejlesztő- és kiadó cég lenagyobb forgalmazója az Automex Kft.? Ők fejlesztették pl. az 'Ebciklopédia' c. CD-t is.

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. 'CD-ROM-tár 5.' Automex CD-t sorsolunk ki.



vérét, és megbíz bennünket, hogy keressük meg a harmadikat. Sajnos az idő szűkössége miatt nem tud sok segítséget adni. A varázslatokat tanuljuk meg magunktól, amúgy meg csináljunk, amit akarunk.

Innentől felpörögnek az események. Az őr azt mondja, van nála valami a számunkra 15 pénzért, de az ajtón nem tudunk bemenni. Induljuk jobbra! Verjük el a két szörnyet, erre megtudjuk, hogy nem csak húst, könyvet is esznek. (Lehet, hogy nem is hülyeség, a papír tele van cellulózzal, az meg tök egészséges. Különben is, több millió könyvmoly nem tévedhet...) Tovább menve a fal mellett - útközben elagyabugyálhatunk pár újabb zöld izét - egyszer csak jön szembe a halott. Átkutatva találunk nála egy tekercset., de az ajtó itt is zárva marad. Menjünk tovább! Elverjük a kötözködő fickót, kapunk 25 pénzt. Vegyük meg a kártyát az őrtől. Útközben egy újabb hullát kifosztva gyarapíthatjuk vagyonunkat és tárgyainkat, de a rács itt sem nyílik. A mindig feltámadó szörny (tápolásra ideális) alatti pályától jobbra egy őr nem akar továbbengedni minket. Mutassuk meg neki az első hullarablásunkból származó papírt. Odabent egy harcostovábbképző központ van. Öt bátor figurát elintézve kapunk egy furcsa valamit (álmainkban mintha láttunk volna hasonlót). A feltámadó zöldike mögött kijutunk a városból. Menjünk el a könyvtárba. A könyvtáros az őrtől kapott kártyát látva beenged minket. (Biztos mindennapos látvány a könyvtárban egy ilyen félmeztelen baltás ősember...) Odabent pár szivatáson kívül egy csomó pénz, info, spell vár minket. Mire az egész épületet átkutatjuk, lemegy a nap. (irány a Szumma (ha marad hely az oldal alján, majd elmagyarázzuk, hogy ez mit jelent)) A városból kimehetünk még a könyvevőstől (nem lesz benne köszönet) és az első hullánktól is. Az öt kőnél használhatjuk a harcért



kapott Oghamos hasábot. Ez valami rituális misztikus travelling hely lesz.

És így tovább, valószínűleg halál unalmas lenne, ha írnánk mondjuk még tíz oldalt, aztán bejelentenénk, hogy per pillanat itt akadtunk el, de szerintünk még a játék felénél se vagyunk... Egy ideig még biztos elleszünk vele, ugyanis eléggé buták vagyunk (a Wizardry VII minden (?) rejtélyének feltárása is majd' fél évig tartott.), ez meg itt mértéktartó megfigyelők szerint is a WIZ7-tel vetekszik



bonyolultságban...

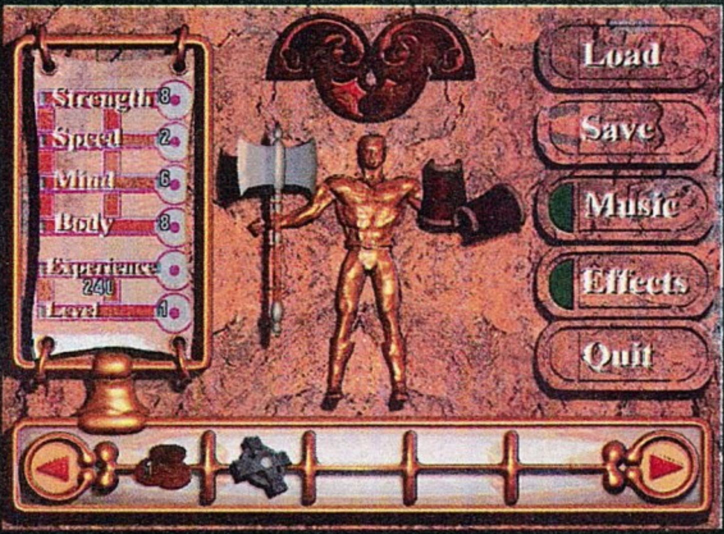
Szóval a játék igazán szépre meg jóra sikerült. A hang meg a grafika szépségeibe még bele lehet kötni, de a hangulata tényleg nagyszerű. Az ogham-ul írás-olvasás ötlete pedig egyszerűen fenomenális (aki nem tudná: az ogham az ősi kelta rovásírás - Az ogam te "'+!+!/+!)



Egy-két kötözködni valót azért csak sikerült találnunk. 1 - A szörnyek csak akkor támadnak, ha közel megyünk, és ha elmenekülünk (jobb gomb), akkor sem jönnek utánunk. 2 - A harc néha elég nehéznek tűnik, és inkább reflex (vagy még inkább mák) kell hozzá, mint ész. Általában az ellenfél térde fölé kattintva biztos a találat. 2.5 - A támadó varázslatoknak nem sok hasznát láttuk, talán majd magasabb szinten. Ezen apró hibák ellenére a gamét igazán csak ajánlani tudom minden kalandkedvelőnek.

Ezzel megvolnánk, de nem tudom megállni, hogy pár szót ne ejtsek a CD-n fellelhető egyéb anyagokról. Konkrétan két játékdemoról van szó, az egyik a Wizardry Gold, amire a rajongók jól felizgulnak, a többiek meg fintorognak, a másik pedig... Nos ez a néhányszor már említett Shadows over Riva... Ami egyébként lassan kezd az agyamra menni, talán mert a CD audio track-je üvölt itt álló nap.

Elég nehéz lenne szavakkal leírni ezt a demot, inkább nézze meg mindenki maga. Én ehhez foghatót még csak (NAGYON Hollywood-i) filmek előzeteseként láttam, és úgy se sokat. Gyárilag kéne adni minden multimédiás PC-hez, *"Na, ennyit lehet kihozni ebből az ócskavasból"* jelszóval. Mert azon azért meglepődnénk, ha valaki ennél jobb (hangulatosabb, látványosabb, egyszóval hatásosabb) demot alkotna egy PC kategóriájú masinán...



Hancu & H2-Ohhh Team

Minimum hardver: 486DX-33, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Sirtech/Mindscape
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika: ★★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★★★★☆

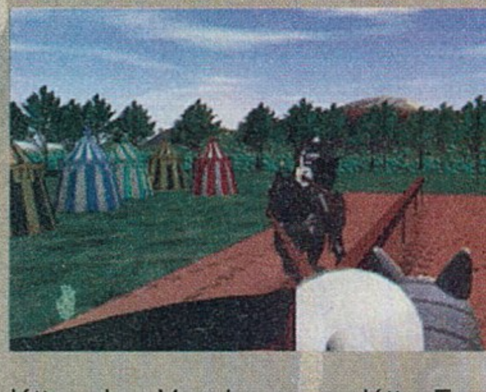


Conqueror A.D. 1086

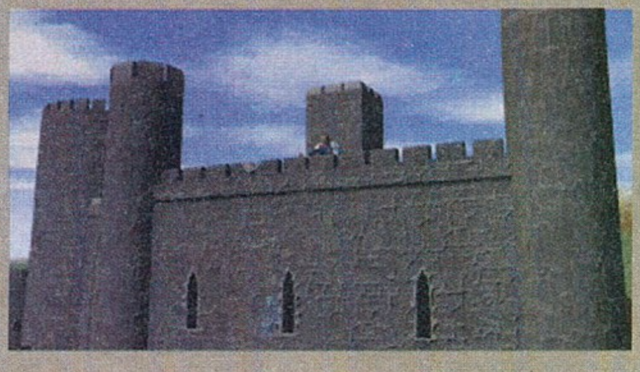
Előzmény

A lovag hátrahőkölt. Tisztában volt vele, hogy eddig minden harcos, aki szembeszállt a sárkánnyal, most valahol a föld alatt alussza örök álmát. Mégis felkutatta a fészkét. Nem akarta, nem tűrhette, hogy leendő népe rettegésben éljen a bestia miatt, hogy az ártatlan embereket égessen hamuvá, vagy tépjen darabokra.

Sok mendemondát hallott már róla, szinte mindent tudott a szörnyről, anélkül, hogy egyszer is



látta volna. Vagyis egyszer látta. Ez a pillanat életének legszörnyűbb pillanata volt. A sárkány rátámadt a falujukra, és porig égette a házakat. A menekülő embereket könnyűszerrel ölte meg, mivel nem a földről, hanem a levegőből támadott. Iszonyú lángtengert zúdított rájuk, és másodpercek alatt kiirtotta az egész települést. Köztük a családját is. Ő csak távolról látta az eseményeket, mivel akkor kint játszott az erdőben. Éppen egy bokorra támadt fakardjával, amikor meghallotta a kiabálást. Elkezdett visszafelé futni, de amikor megpillantotta a dragon-t, halálos félelem fogta el, és bebújt a bokrok közé. Csak akkor merte kinyitni a szemét, amikor abbamaradt az üvöltözés. Egy hatalmas árnyra esett a tekintete a földön, ami a rejtekhelye felett köröz, majd elúszik az erdő mélye felé. Az egész nem tartott 10 másodpercnél tovább, de ő már akkor tudta, hogy életében ez az a momentum, amire mindig emlékezni fog. És most itt áll, szemtől szemben azzal az élőlénnyel, amit a legjobban gyűlöl az egész világon. Erre vágyott mindig, de most hirtelen mégsem látszott olyan egyszerűnek az egész. Nem volt ideje tovább gondolkodni, mivel a dög kitátotta a pofáját, és tüzet készült okádni. Erre ő villámgyorsan maga elé tartotta a pajzsát, ami a legkeményebb acélból készült. Ennek ellenére könnyű volt, és természetesen fel volt készítve arra, hogy kibírjon nagy hőt felmelegedés nélkül. A lángoszlop nekivágódott a pajzsnak, ami szinte elnyelte az egészet. A lovag megindult előre, és nyomta visszafelé a tüzet is. Így közeledett a bestia felé, amikor az hirtelen abbahagyta a tűz okádását, és az egyik hatalmas mancsával lecsapott a knight-ra. Ő csak az utolsó pillanatban tudott lehasalni, ezért az éles karmok belevágódtak a páncéljába. A sárkány felemelte végtagját a levegőbe, és



a rajta csüngő harcost a borotvaéles fogakkal megtűzdelt pofája felé húzta. A knight eldobta a pajzsát, és helyette előkapott egy dobótőrt. Nem volt ideje a gondos célozgatásra, mert a fogak rohamosan közeledtek, így sokéves tapasztalatára hagyatkozva elhajította a kést a sárkány egyik szeme felé. Szerencséje és ügyessége nem hagyta cserben, mert a tőr belevágódott az összeszűkült pupillájú szembe. A hatalmas monstrum felvonyított fájdalmában, és megpróbálta elhajítani



a lovagot. De az felkapaszkodott a nyakához, és tövig nyomta belé a kardját, majd kihúzta és ismét beledöfte. A harmadik döfés viszont lecsúszott a pikkelyekről, és a lovag elveszítve egyensúlyát lezuhant a bestia lábai elé.

Egy pillanatra elveszítette eszméletét, és a felé közeledő láb majdnem eltaposta. Felpattant, majd odarohant a monstrum hasához, és felhasította kardjával. A dragon megingott, majd lassan eldőlt. A harcos látta, hogy a hát még fel-le mozog, így odament az alig lélegző ellenfele fejéhez, megadta neki a kegyelemdöfést. Végtelen üresség támadt a lelkében, úgy tűnt, hogy elveszítette az élete értelmét. De abban a pillanatban eszében jutott az országa, a népe, és meglátta az új célt, amit el kell érnie.



A kezdetekről

A játék elején meglehetősen gyenge felszereléssel indulunk. Birtokunkban van egy KNIGHT'S SWORD, ami furcsa módon kivétel, mivel a kardok középosztályába tartozik, tűrhető a sebzése és gyors. A FIGHTER'S DAGGER a legolcsóbb kés, de ne adjuk el, hiszen ha kardunk tönkremegy a kastélybeli csaták során, nem lesz, amivel harcolhatnánk. A TILTING SHIELD minimális védelmet nyújt, és csak a lovagi tornához ajánlott, más csatákhoz nem. Van még egy GAMBESON ARMOR-unk is, amint nem lehet páncélnak nevezni, mivel olyan, mitha egy ing lenne rajtunk.

A FOOTMAN'S HELM vasból készült sisak, de csak a fejet védi, az arc és a nyak teljesen kiszolgáltatott marad.

A célunk az, hogy 30 éves korunk előtt elérjük a KING'S CHAMPION címet, amit a sárkány megölésével lehet megszerezni, vagy az, hogy megtámadjuk Londont, és megfosszuk a királyt a trónjától.

Menük

A főmenüben ki-be lehet kapcsolni a következő dolgokat:

CD MUSIC - CD-ről megy a zene
SOUND FX - Digi hangok
DIGITIZED SPEECH - Digi beszéd
PRACTICE - Itt lehet begyakorolni a lovagi tornák különféle játékait
MIDI MUSIC - Midi zenét ON-OFF
ANIMATION - A játék közbeni animációkat kapcsolhatjuk ki vagy be
NEW GAME - Ez vajon mire szolgálhat?
LOAD - Egy, már előzőleg kimentett játékot tölthetünk be
SAVE - Itt lehet kimenteni az éppen folyamatban lévő játékot
CREDITS - Minden játék kezdeténél megnézhetjük a "stáblistát"
MOVIE - Minden játék kezdeténél megnézhetjük az intro-t
RESUME - Visszatérhetünk a félbeszakított játékhoz

Egyébként a legtöbb helyszínről be lehet lépni ide az OPTIONS MENU-be, ha [ALT] + [O] -t nyomunk.

PRACTICE

Ezt a menüt mindenképpen érdemes használatba venni, mielőtt elkezdünk játszani, mivel itt még semmi sem megy élesben "ki hitte volna?", és tökéletesen be lehet gyakorolni azokat a próbákat, amiket a majdani lovagi tornákon is teljesítenünk kell. Négy fajta harc van, most részletezzük egy kicsit őket:

JOUST - Egy lovon vágtatva közelítjük meg célpontunkat, ami ez esetben egy pajzs. Lándzsánk segítségével pont középen kell eltalálnunk a shield-et, ellenkező esetben próbálkozásunk kudarcot vall. Az eredményt is elolvashatjuk, ahol is a gép kiírja, hogy mennyire ment fölé, alá, jobbra, balra a lándzsánk. Ha itt kellően begyakoroljuk a célpont eltalálását, akkor nemcsak fogadásokat nyerhetünk meg, hanem könnyűszerrel ébreszthetjük fel magunk iránt különböző hölgyek érdeklődését.

MELEE - Ez egy könnyített változata a CASTLE SKIRMISH-nek, mivel egy nagyobb fajta arénában kell megküzdenünk a ránk támadó harcosokkal. Egy csapat lovag van a parancsnokságunk alatt, amit ki is kell használni, hi-

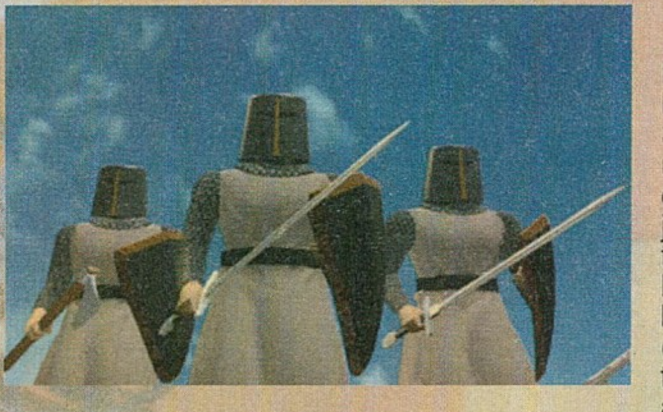


Játék 7

Hány CD-n jelent meg a Phantasmagoria c. Sierra 'játék'?

A helyes megfejtések beküldői között egy **eredeti Sierra** CD-t sorsolunk ki.

szen nem tudjuk egyedül leverni az összes ellenfelet. Kezdés után a saját szemszögünkből követhetjük nyomon az eseményeket, haladni meg támadni az egérrel és/vagy a billentyűzettel tudunk. A mozgáshoz a kurzorgombokat ajánlom, a harchoz pedig az egeret. Egyébként a tasztatúráról is tudunk támadni, a [CTRL] segítségével. Négy parancsot adhatunk ki katonáinknak:



ATTACK - mindenki támadja meg a hozzá legközelebb eső ellenséget

DEFEND - a lovagok megtorpannak, és védik a pozíciójukat

FOLLOW - követnek minket, amíg ki nem kerülünk a látótávolságukból

RETREAT - Azonnali visszavonulás!

Az alaptaktika az, hogy miután megböktük az ellenséges katonát, azonnal mozogjunk el, hogy mi ne kapjunk találatot.

CASTLE SKIRMISH - Ez sokkal veszedelmesebb verziója a MELEE-nek, mert itt már egy vár termeit kell végigjárnunk. Felfedezhetünk titkos járatokat, találkozhatunk rejtőzködő, vagy éppen íjjal felszerelt katonákkal. Itt teszek említést ama nem lényegtelen dologról, hogy íjakat csak ezekben a küldetésekben szerezhetünk magunknak, a kovácsnál nem lehet megvásárolni. A hordókat és vázákat nyugodtan törjük szét, mert drágaköveket, pénzt találhatunk bennük, vagy az energiánkat tudjuk felpumpálni. A gyakorló változatban akkor van vége a harcnak, ha kinyírjuk az összes ellenfelet. Az éles küzdelemben viszont nyugodtan kutassuk végig az egész kastélyt, hiszen az idő nem sürget, és sok jó dolgot találhatunk.



FIELD BATTLE - Ha a térképen mászkáló csapatokat megtámadjuk, akkor veszi kezdetét a csatamezőn való küzdelem. Három fajta egységünk lehet, a KNIGHT-ok, a HALBERDIERS-ek és a SWORDSMAN-ek. A játék SETUP-jában mindenképpen 1024*768-ra állítsuk a felbontást, mert kissebben már nem lehet átlátni a harcteret. Először is megjelenik a FORMATION SCREEN, ahol a nekünk legelőnyösebb formációt állíthatjuk be. Az egész harcban egyetlen nagyon fontos szabály van, amit három részre lehet felosztani:

- A KNIGHT-ok erősebbek a SWORDSMAN-eknél,
- a HALBERDIERS-ek jobbak, mint a KNIGTH-ok,
- a SWORDSMAN-ek pedig a HALBERDIERS-ek ellen válnak be.

Ennek tudatában jelöljük ki embereinknek a megtámadandó ellenfelet. Bal clickkel tudunk kijelölni egy adott harcost, ha pedig a három egységfajta valamelyikének kezdőbetűjét nyomjuk le, akkor az összes még életben lévő katona kijelölődik. Jobb clickkel lehet kiadni az útirányt vagy a megölendő ellenséget. A keret alján ki van írva, hogy vesztésre vagy nyerésre állunk-e, a START-tal lehet elkezdeni a csatát, a RETREAT-tal megfutamodni, és van ezeken kívül még két fontos parancs. Az AUTO az éppen kijelölt egységeknek adja ki azt az utasítást, hogy támadják meg a hozzájuk legközelebb eső ellenfelet, az ALL-AUTO kijelöléstől függetlenül mindenkire érvényes.

A **NEW GAME**-mel elindíthatjuk a játékot. Itt generálhatunk egy új karaktert, vagy pedig a hat, már önálló tulajdonságokkal rendelkező lovag közül választhatunk. Ha az új karakter mellett döntöttünk, hat történettel ismerkedhetünk meg.

Miután elolvastuk a szöveget, a három kép közül kiválaszthatjuk, hogy melyik tükrözi legjobban a jellemünket. Mindegyik válasz növelheti, csökkentheti tulajdonságainkat, és kezdő tőkénket. Ha elégedetlenek vagyunk a lovagunkkal, nyugodtan clickeljünk rá a REROLL ikonra, és újra végignézhetünk hat, de most már új történetet. Egyébként egy idő után természetesen megismétli a program a "képregényeket", de az emberünk statisztikájától függ, hogy pillanatnyilag mit tart helyes válasznak, és mit nem.

VILLAGE

Ha ellátogatunk egy faluba, négy helységbe térhetünk be. Az első a kovácsműhely (BLACKSMITH SHOP). Itt eladhatjuk a már megunt fegyvereinket, pajzsunkat, páncélunkat, sisakunkat, hogy újat, jobbat vásárolhassunk. Természetesen minden faluban más a kínálat, nem lehet mindent mindenhol kapni. A második hely a vendéglő (INN). Itt különböző információkra tehetünk szert, ha meghívogatjuk az üldögélő úriembereket egy-egy korsó sörre. A harmadik megtalálható helyszín a pénzkölcsönző (MONEYLENDER). 20 shilling-től 200 shilling-ig kérhetünk kölcsön, 50 százalékos kamat mellett. A templom a negyedik épület. A paptól szerezhetünk információt, adakozhatunk a templomnak, megáldathatjuk magunkat, növelhetjük a vallásosságunkat.



TACTICAL ROOM

Ebből a szobából irányíthatjuk az egész birodalmunkat. A katonát ábrázoló szoborra clickelve belépünk a WAR PLANNING SCREEN-be. Itt szervezhetjük meg a hadseregeinket, amiből összesen öt lehet. Kiküldhetünk kémeket, hogy azok a birodalomban mozgó hadseregekről tudósítást küldjenek (SEND OUT SPY).



FIEF MANAGEMENT

A területünk négy részre van felosztva: a kastélyra, a farmra, a falura és az erdőre. Ezeket ebben a menüpontból irányíthatjuk.

CASTLE - Itt építhetjük fel a kastélyunkat, felfogadhatunk vagy éppen kirúghatunk alkalmazottakat. Egy erős vár nagy segítségünkre lehet a területünk megvédésében.

FARM - Innen szabályozhatjuk a terményeket és az állatállományt, ami ellátja az adott területet, és növeli vagyonunkat.

VILLAGE - Itt vásárolhatunk különböző épületeket, amik nagyban befolyásolják a tőkénk méretét.

FOREST - Ezen képernyőn a bányászatot és a fakitermelést szabályozhatjuk. Az erdész csökkenti a vadorzást az erdőben, a bányakutató növeli a bányászat hatásosságát.

A külső térképen rettenetesen könnyű eligazodni, így nem írok róla, meg aztán az [F1] segítségével le lehet kérni a főbb billentyűparancsokat.

Az időt is kedvünkre gyorsíthatjuk, lassíthatjuk, amit használjunk is gyakran, mivel senkinek sincs kedve éveket várni arra, hogy ikonunk odaérjen egy városba, ahol éppen lovagi torna van. Egyébként a játékot gyakran mentsük el, mert könnyen elveszíthetünk egy nyerőnek látszó csatát, stb.

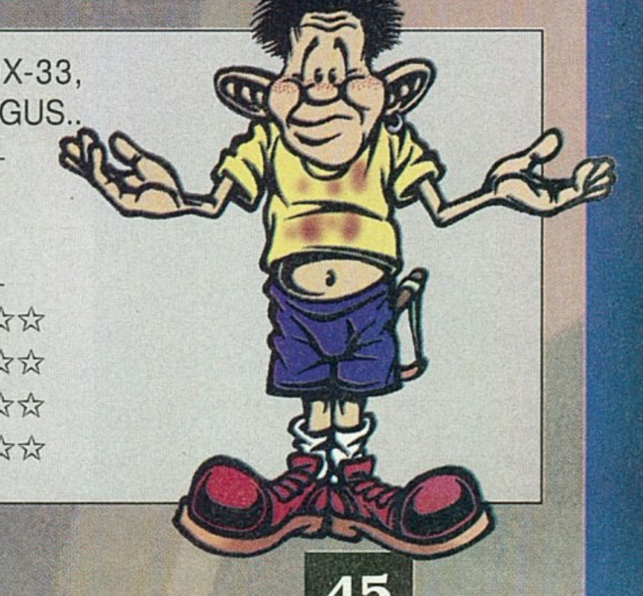
Azt hiszem, hogy ennyi segítség bőven elég az elinduláshoz, a folytatásba meg úgy sincs beleszólásom, mivel mindenkinek megvan a maga stratégiája.

ZOOL / Mortal Team

Minimum hardver: 486DX-33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Sierra

Grafika:	★★★★★★★☆☆☆
Hang:	★★★★★★★☆☆☆
Design:	★★★★★★★☆☆☆
IQ:	★★★★★★☆☆☆☆



Réges rég - egy nem igazán messzi galaxisban - egy templomos, és egy fekete lovag egymás ellen harcoltak. A templomos már majdnem vesztett, amikor egy váratlan fordulattal mégis legyőzte a fekete lovagot. A győztes lovag ekkor megfogadta, hogy a majd századok múlva megszülető *William Tibbs*nek segíteni fog abban, hogy az időkapu kesztyűjét megszerezze.

Századokkal később *William Tibbs* éppen újságot olvasott, amikor egy villámlás kíséretében egy fejsze vágódott az előtte lévő asztal közepébe. Nem sokkal ezt követően megjelent az egykori fekete lovag, azonban ez nem az ő napja volt, ugyanis megint alul maradt a harcban; *William* csak úgy egyszerűen a mellkasába vágta az időben érkezett fejszét. A legyőzött lovagból csak egy tükör, meg egy gyűrű maradt. A tükörben azonban megjelent William kedvesének, *Juliettenek* a képe, akit a gonosz *Wolfram* tartott fogva. Williamet a gonosz azzal a feltétellel hívta párbajra, hogy ha megnyeri visszakapja aráját, de ha nem, akkor nincs tovább, a szép Juliette meghal.

Körülbelül ez derül ki az Infogrames legújabb, *Alone in the Dark* stílusú játékából, a **Time Gate - Knight's Chase**-ből. Ez a játék egy trilógia első darabja, amit még kettő - remélem hasonló színvonalú - rész fog követni. Az *Alone in the Dark* óta természetesen javult a grafika: az emberek *gouraud shade*-eltek lettek, és felületet is feszítettek rájuk (*texture mapped*). Emellett igen szép átvezető-animációknak is örvendezhetünk. Az irányítás hasonló az *AITD*-éhoz, most azonban a SHIFT folyamatos nyomva tartásával lehet futni, az energiánkat pedig az ENTER megnyomásával nézhetjük meg (ahány piros körív világít, annyi életerőnk maradt még meg).

A dobozban három platinalemezt találunk. Az egyiken, 139 mega terjedelemben maga a játék található meg. Ezen a CD-n még két Infogrames játék demója található. A másik CD-n - két, jól sikerült AVI file formájában - megismerkedhetünk a játék készítésének "technológiájával". A harmadik CD-n - négy nyelven - a *Knight's Chase* demó verzió-



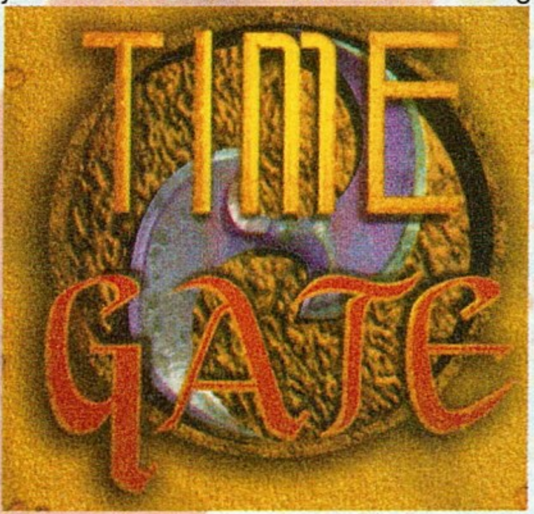
ját találjuk. Gondolom ezt az újságok CD mellékletére szánták a készítők (de talán valami olyan szándék is munkálkodhatott e mögött, hogyha a haverhoz átmegyünk, és nem akarunk kalózkodni, de el akarunk dicsekedni, hogy hű de jó játékunk van, akkor felkapjuk ezt a CD-t, és már mehetünk is...). A hangokra és a zenére sem lehet panaszunk, GUS-on szinte tökéletes a music (ne felejtsük el indítás előtt a *LOADPATS* -



¡TIMEGATE.INI parancsot kiadni!). A csomagolásra és a designra sem lehet egyetlen egy rossz szavunk.

A játék folyamán - a már említett - *William*et játsszuk, aki az elrabolt aráját szeretné visszaszerezni a gonosz *Wolfram*tól. Ha már ennyi mindenbe beavattam a tisztel olvasót, akkor itt az ideje, hogy elkezdjem a játék leírását (a leírás közben szereplő dőltbetűs szavak azokat a tárgyakat jelzik, melyekre a játék folyamán szükségünk lesz, úgyhogy ha valaki még nem akarja 100%-osan a leírásból végigcsinálni a játékot, akkor csak a dőlt betűs szavakat olvassa el...)!

Először *Wolfram* utasításának megfelelően a múzeumhoz siettem. Az épületen belül - nehogy valaki váratlanul meglepjen - az ott található a *kard*ot és *pajzs*ot felvettem. Abban a terembén, amelyben ezekhez hozzájutottam, megtekintettem a *falon függő 14. századbeli kép*et, melyen saját arcmásomra ismertem. Szóval igaz az, amit már eddig is sejtettem: egy templomos lovag leszármazottja vagyok.



Ezt követően az egyik teremben asztalon heverő *fülhallgatót* szereztem meg, majd a jegykezelő szobájához siettem, ahol az asztalról felszedtem a *játékkatapultot* és a *CD-t*. Miután a számítógép-szerűséget áram alá helyeztem, elindítottam a CD lemezt. A lemezen a Templomosok történetével ismerkedtem meg. A történet szerint a lovagok egy ideig békében éltek, de később az inkvizíció üldözni kezdte őket. Akit elfogtak, az vagy máglyán vagy valami hasonló, kegyetlen 14. századbeli halállal végezte életét. Miután a CD-t megnéztem, benyitottam abba a szobába, amelynek az ajtaja eddig zárva volt. Belépéskor egy női hang figyelmeztetett, hogy a múzeumot bezárják, úgyhogy azonnal el kell(et) volna hagynom a termet. Ehelyett az asztal fiókjaiból *kulcsot*, *mágneskártyát* és egy *magazint* kotortam elő, melyben le volt írva, hogy hogyan is lehet a riasztórendszert tönkretenni, azaz hatástalanítani. Visszasiettem a bejárathoz, utamat azonban az időközben automatikusan bekapcsolódott riasztórendszer nehezítette meg. Aha, mi ez nekem gondoltam magamban, s hogy ne bosszantson, úgy döntöttem, kikapcsolom a riasztót. Felvettem egy *poroltót* abból a szobából, ahol régebben a kínaiak filmeztek, majd kinyitottam a riasztó szekrényét, és könnyed eleganciával lefújtam az egészet. Ennyit a múzeumról biztonsági rendszeréről... Örömöm azonban korainak bizonyult, mert Wolfram megjelent, és egy harcost küldött ellenem, akinek a legyőzése, egy olyan nagy templomosnak, mint én nem okozott igazán gondot...:-) Ezt követően a mágneskártya segítségével az egyik üvegszekrényből *muníciót* szereztem elő a katapultnak. Majd az igen erősen, lézerekkel őrzött terembén a kapcsoló fele irányítottam, betöltöttem, és tüzeltem. A hatás nem maradt el, a rendszer megint lerohadt, úgyhogy szabad volt az út. A változatosság kedvéért ismét egy harcos jött ellenem, de egy 14. századbeli templomos leszármazottjával szemben esélye sem lehetett. Miután felvettem a *hologram*ot, próbáltam megkeresni Juliettemet, aminek az lett a vége, hogy az egyik ajtóból, amikor kedvesemet szólítgattam, két fickó ugrott elő, és aljas módon gázsprét használva harcképtelenné tettek. Arra eszméltem, hogy zuhanok és zuhanok és... emelkedek. Furcsa dolgok történtek velem; mintha átéltem volna apám, nagyapám és a többi elődöm életét, majd egy hang figyelmeztetett, hogy legyek óvatos és ő majd segíteni fog. Amikor végre magamhoz tértem 1329-ben találtam magam. Hideg volt, fura ruha feszült testemen, és négy dárda szegeződött a mellemnek. No, és hogy örömöm teljes legyen, Wolframmal találtam magam szembe, aki kedélyesen megnyugtatott, hogy másnap kivégeznek.

A cellám, ahova betettek, igen barátságos volt: egy *lant* is volt benne. Mivel zenélni nem tudok, átdobtam a hangszert a velem szemben lévő cellában raboskodó szerencsétlen Berwalnak, aki mivel néma volt, csak jelbeszéddel tudta magát megértetni. Mikor az őr bejött egyet gondoltam, és jó nagyot rúgtam a hátsó felébe, aminek az lett az eredménye, hogy Berwal az alkalmat kihasználva egy jó nagyot a fejére sózott. Miután Berwal kiszabadította magát, a kulcsokat odadobta nekem, és így már könnyedén ki tudtam jutni "ketrecemből". Mivel amikor elfogtak minden tárgyat elkoboztak tőlem, kénytelen voltam felvenni azt az igen nehéz pallost, ami az őr helyén maradt. Rövidesen használnom is kellett, mert jött egy őr, akit könnyedén megöltem. Az őrszobában volt egy *üveg bor*, amit örömmel hajtottam fel. Az előző őr helyén maradt *kulcsok*kal immár ki tudtam nyitni a rácsot, és így egy nagy terembe jutottam. A legnagyobb meglepetésemre egy vak bölcs csoszogott be a főbejáraton (hogy tud egy vak járni bot nélkül?), és mint az köztudott, a vakok nem süketek, úgyhogy inkább megvártam, hogy végigmegy a termen. Innen továbbmenve egy birkához értem. Miért, miért nem, természetével ellentétben ez a birka igen harciasan viselkedett, így jobbnak találtam elkerülni a vele való találkozást. Mindenesetre a jobbra nyíló szobából felszedtem egy *üveg*et, egy *sonkát* és egy *vödröt*, melyet a birka mellett lévő kis helységben telemertem vízzel. Ezeken kívül itt még magamhoz vettem a *birkabőrt* (nesze neked birka-faj!) és a *pásztorbot*ot. Mivel már mást nem tudtam csinálni, a hideg ellenére a vízzel eloltottam a tüzet a hallban, és a kéményen át az eggyel feljebbi szintre jutottam. A birkabőrt a harangba raktam, és a pásztorbottal magamhoz húztam a kötelet, így csendesen át tudtam lendülni a túloldalra. A gerendákon elkerültem a baglyot, mert még elkezdett volna huhogni. Lassan eljutottam az öreg szobájába, ahol a furkósbot segítségével elcsórtam a *vénnek a köpenyét*. Továbbhaladtam, majd nemsokára igen alacsonyan helyezkedett el a gerendák, így könnyűszerrel le tudtam róluk ugrani. A szobában a vasládát kinyitva találtam egy *könyvet* és egy *hologram*ot. Ahogy járkáltam lesfel a szobában, egy kicsit furcsának tűnt a falon függő *kereszt*. Éles elmémmel megsejtettem, hogy ez nem lehet más, mint egy titkos ajtó kapcsolója. S valóban ki is tárult előttem újabb szoba. Az így megnyílt helységben felszedtem az emelvényről a *lúdtollat*, az egyik asztalról a *tört* és az *edények*et, az üres edénnyel együtt. Az tiszta papír mellé letettem a könyvet, majd *tintát kevertem* a vízből, a csontszénből és a lépből (pedig már majdnem becsaptak azzal a recepttel, amit itt találtam... mind a négy anyagot bele kellett volna keverni azserint!). Lassan sikerült lemásolnom a könyvben szereplő dalt. Éppen befejeztem, mikor Wolfram közeledett. Gyorsan felvettem a vakember szerkóját, leszedtem a *könyvről a drágakő*vet, majd a kő nélkül maradt könyvet, és az emelvényen



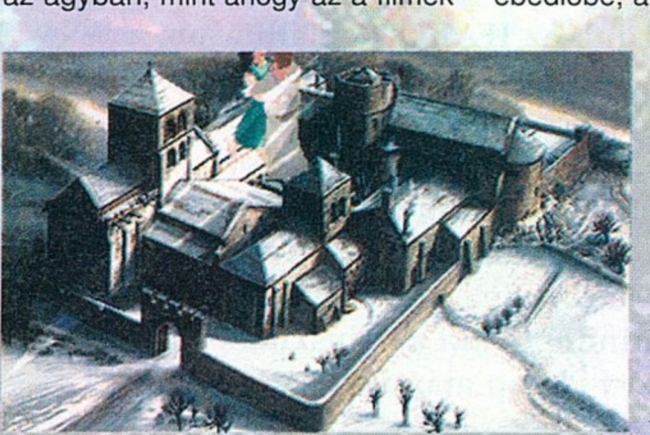
elhelyezkedő szekrény tetejéről leszedett *dobozt* visszatettem a vasszekrénybe, és becsuktam azt. Végül, hogy Wolfram semmit se vegyen észre, a másoló terembe megnyomtam a fáklyát. Éppen, hogy sikerült ezt megcsinálnom, mivel egy szerze-

tes jött be az ajtón, és ekkor én gyorsan kimentem a nyitott ajtón, majd egy másik ajtón - mielőtt egy őrhöz értem volna - bementem.



Itt rögtön egy *edényt* találtam, amit miközben vizsgáltam, véletlenül elejtettem, de így egy *kulcs* került elő belőle. Ezzel a kulccsal könnyedén kinyitottam az eddig zárva tartott ajtót, majd a szobában összeszedtem mindent a polcokról, majd az asztalon heverő könyvből elolvastam, hogy miképpen kell *altatóitalt* kotyvasztani. Ezt gyorsan el is készítettem, majd a konyhában talált *kenyérre* ráöntöttem a löttyöt. Az egyik műhelyben még felvettem egy *kis kést* is, majd az öreg, raboskodó templomoshoz belépve elhajítottam a kenyeret, ami ártalmatlanná tette, a már kissé koki öreget, s így, a késsel le tudtam szedni a *kőszoborról a drágakövet*. Ezt a műveletet megcsináltam hat másik szoborral is, melyek ebben az épületben voltak, s így nyolc kőhöz jutottam. Miközben ezt a kis fosztogatást végeztem, két őrt is eltettem láb alól, és így megszereztem azt a *kulcsot*, ami az eddig zárva tartott szobába vezetett. Oda belépve igen bizarr látvány fogadott: egy hulla feküdt a ravatalon. Engem azonban csak a végső cél érdekelt, így megnyomtam a halott szívét, és az így nyert *aranyszívet* a sarokban lévő szoborba helyeztem. Ekkor azonban már megint Wolfram közeledett, így gyorsan odamentem ahhoz a szoborhoz, amely *italt* kínált, és engedtem a csábításának. Még mielőtt a bor teljesen a fejembe szállt volna, a drágaköveket beledobtam a másik pohárba. Wolfram és az őr már csak a bor mámorában találtak rám, ájultan.

Igen lassan kezdett kivilágosodni a kép, és ahelyett, hogy 1995-ben ébredtem volna fel kedvesem mellett az ágyban, mint ahogy az a filmek-



ben lenni szokott, egy hóhér vigyorgott rám, akitől megtudtam, hogy eretneknek nyilvánítottak. Mikor a hóhér egy kicsit kiment, a súlypontomat jobbra döntöttem, így az a kerék, amire eddig ki voltam feszítve elgördült, és egy fáklya elégette köteleimet. Alig volt időm kiszabadítani magam a kötelekből, mert egy őr rontott rám, akit még kézzel is könnyedén ártalmatlanná tettem, mivel ez nem lehet gond...:) Az asztalról minden hasznos motyót felszedtem, majd a kisebbik és a nagyobbik fáklya kicserélésével szabaddá vált számomra az út. Az így kinyílt titkosajtón keresztül egy folyosóra jutottam, ahol balra fordultam, majd a templomosnak felmutattam a gyűrűm, aki elmondta, hogy vigyázzak, mert ha egy bizonyos fajta drágakő van nálunk, akkor egyesek mindig látnak minket. Eddig is éreztem, de most már bebizonyosodott, hogy Wolfram figyel. Ezért a különös drágakövet, amit még a kínzókamra asztaláról vettem fel, a zacskóba betettem. Az öreg időközben meghalt, így én felvettem az általa visszahagyott tárgyakat, a kehelyből pedig visszaszereztem az összes *drágakövemet*. A titkos ajtót a gyűrűvel nyitottam ki, majd a csuhát magamra öltve nyugodtan felmentem a könyvtárba. A fogadtatás igen szívélyes volt: két pap támadt rám, akik az első ütés után ördöggé alakultak át. Persze velük is könnyűszerrel elbántam, no problem, no cukor (hupsz:). Itt a könyvtárban találtam még két

KNIGHT'S CHASE

síremléket, és ahogy a jobboldaliba behelyeztem a kristályt, a baloldaliba pedig a rubint, egy *életerőitalt* és egy *kést* találtam. Továbbmentem az ebédlőbe, ahol gyorsan felvettem a jobbra lévő asztalon elhelyezkedő *tányérokat*, és így sértetlenül át tudtam lavírozni a termen. Az éléskamrába egy újabb ördögöt pusztítottam el, majd a jobboldali sírra az ónixot helyeztem, a baloldalira pedig a smaragdot tettem. Jutalmam egy *láncos buzogány* és egy *kulcs* lett, amivel ki tudtam nyitni a temetőbe vezető ajtót.

Miközben a zombik folyamatosan támadtak, a síremlékek között elfutottam a tornyot őrző szellemig, és felmutattam neki a kis keresztet. Rossz lélek lehetett, vagy valami rémeset láthatott rajta, mivel rögtön meghalt..:) Mindesetre maga után hagyta a fogát, amivel ki lehetett nyitni az ajtót. Azonban mielőtt továbbmentem volna, feltűnt itt is két síremlék, és a jobboldalira ha rátettem az opált, a baloldalira pedig az ametisztet, ennek hatására egy *sodronyinget* és egy igen brutális *baltát* nyertem, ami jóval megkönnyítette a helyzetemet a harcban. A torony felsőbb szintjére felgyalogolva Berwald megmutatott egy titkos járatot, ahonnan eljutottam a kínzókamráig, onnan pedig a régi cellánkig, ahol Juliette-et találtam. Egy őr támad rám. Miközben harcoltam vele, úgy tűnt, mintha nem is Juliette lett volna az, aki ki volt kötözve, úgyhogy gondoltam egyet, s a kreálmányt ott hagytam a cellában (mi lett volna, ha tévedtem volna, és tényleg Juliette lett volna az?). Az öreg templomos szobájában megint egy ördög várt rám, aki halálát lelte bennem, majd a könyvtáron keresztül a szabadba jutottam. Nemsokára megint egy őr akadt az utamba; halála után a kolostorban a velem szemben lévő falon, balról a második képet megnyomtam, mire az út szabaddá vált számomra. A rám támadó fekete lovagot könnyűszerrel legyőztem a fejszével (nála volt Juliette karkötője), majd eggyel fentebbi emeleten a *közepes súllyal* feltornáztam magam egyel feljebbi szintre. Itt egy újabb síremlékre találtam, amibe az utolsó drágakövemet - a gyémántomat - helyeztem el, és így egy *kürt* lett a jutalmam. Ekkor azonban rám támadtak, és nemsokára csak arra eszméltem fel, hogy egy kalitkába zárva farkasszemet nézek Wolframmal. Azonban a jó barát sosem hagy cserben, Berwal élete árán, de megmentett. Gyorsan felszedtem az asztalon heverő *kürtöt*, és belefújtam. Ezt követően azt vettem észre, hogy kisportolt (nagydarab) sassá alakulok át. Így viszont a hóhér is könnyű prédává vált számomra. A fenti emeletről nyilazó Montfalcon a hóhér halálát látván ijedten menekült, de én a nyomába eredtem. Először is, az egyik kis kápolnában megnyomtam a *keresztet*, mire kinyílt az emeletre vezető lépcső ajtaja. Mikor utolértem Montfalcont, elkezdtem vele harcolni. Egy idő után rájöttem, hogy hiábavaló harcom, mivel legalább fele olyan jó harcos, mint én, így az egyszerűbb megoldást választottam: a mélybe taszítottam. Ezt követően megkönnyebbülésemre visszaváltoztam emberré (mit szólt volna Juliette, ha sasként üdvözöltem volna, hogy "Csá, jöttem megmenti madame"). Visszamentem ahhoz az ajtóhoz, amin át Wolfram távozott, és meghúztam a *jobboldali fáklyát*. Bementem a terembe, és felcaplattam a lépcsőn. A sarokban álló szobornak felmutattam a *fakeresztem*, majd az így már látható *négyzetet a fura keretben eltoltam*. Ennek hatására valahol a katakombákban is szabaddá vált az út, ahova rögtön le is mentem. Egy újabb helységbe jutottam, ahol a polcról minden cuccot felszedtem, meg persze a tűzhely mellett heverő a fáklyát sem felejtettem el. Az asztalon lévő könyv szerint elkészítettem a kotyvalékot: 1. zacskó *ólom*, 2. *ón*, 3. kancsó *víz*, 4. *antimon* por, és egy zöld



folyadék jött létre a kéncsőben. A pentagrammát a fáklyával meggyújtottam, majd a szobor bal oldalára ráöntöttem a löttyöt. Ennek hatására szabaddá vált az utam, és eljött a várva-várt pillanat, megláthattam Juliette-et. A vödörhöz hozzákötöztem a kötelet, majd így leengedtem a szoba hátsó felében elhelyezkedő kútba, és az így nyert *vízzel* leöntöttem hitvesemet. A friss víz hatására felébredt, csókkal üdvözöltük egymást, de Wolfram közbeszólt, és megpróbált pénzzel elvakítani, miközben Juliette-et is ellenem akarta fordítani, no meg egy ördögöt is rámuszított.

Mit sem törődve ezekkel az apró dolgokkal, felrohantam a Montfalcon által kitört üveghez, és a tőle jobbra lévő *keresztet* elétoltam a nyílásnak. A kereszt árnyéka Wolframot elérte, és így visszament oda, ahonnan jött; a pokolba. Juliette pedig elhozta nekem az időkapu kesztyűjét, amit *lepecsételtem*, és felhúztam kézfejemre. Öröm áradt szét a testemben a gondolattól, hogy végre megint a jelenben lehetek Juliette-el... s remélem senki sem fog többé közénk állni, itt a vége fuss el véle (vagy mégis?)...

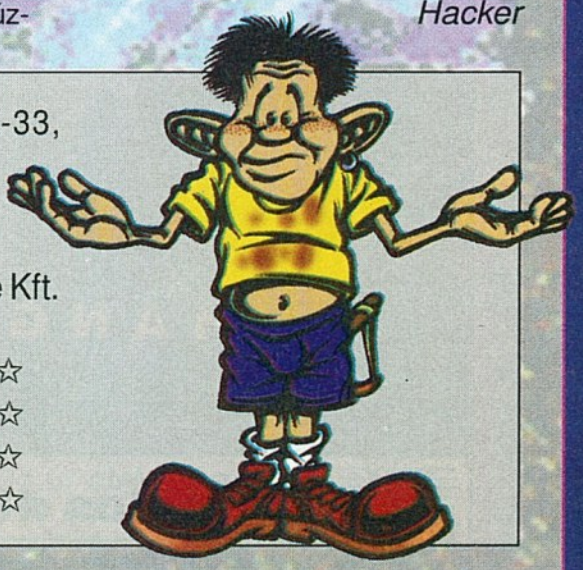
Mindezek után nem marad más hátra, mint az, hogy mindenkinek jó játékot kívánjak, s a Knight's Chase kizárólagos magyarországi forgalmazójának, az 576 Kbyte Shopnak pedig köszönjük, hogy rendelkezésünkre bocsátotta a játékot (ez volt itt a reklám helye:).

Hacker

Minimum hardver: 486DX-33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Kiadó: Infogrames
Tesztpéldány: 576/Comgame Kft.

Grafika: ★★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★★☆☆☆☆
Design: ★★★★★★★☆☆☆
IQ: ★★★★★☆☆☆☆☆



Hogy töltsd ki a csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

a szerkesztők

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'



2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'

Könyvajánlatunk:



Évkönyv'93/94
Ára: 449,- Ft
Előfizetéssel: 200,- Ft

PC-s játékok 4.
Ára: 699,- Ft
Előfizetéssel: 599,- Ft

PC-s játékok 3.
Ára: 649,- Ft
Előfizetéssel: 500,- Ft

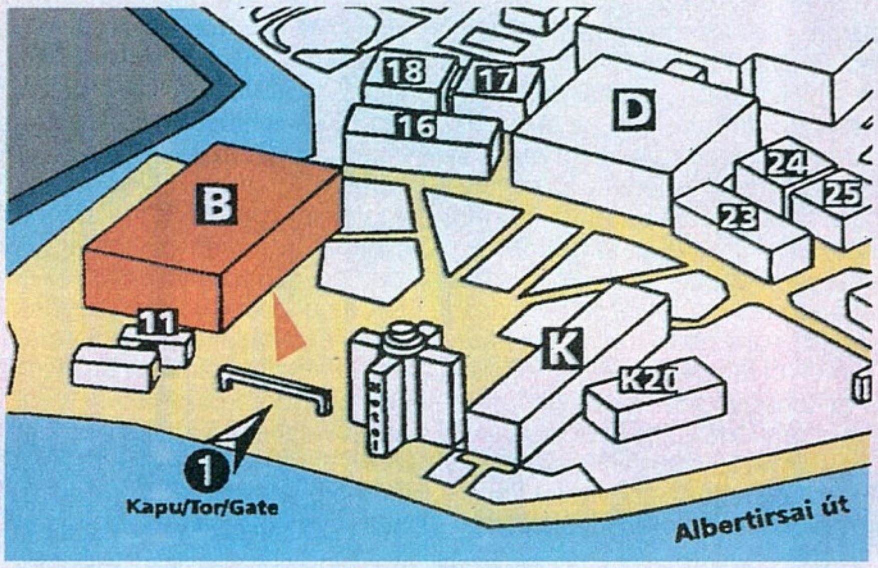
A PC-k hangja
Ára: 1.499,- Ft
Előfizetéssel: 999,- Ft

A PC-s játékok könyvsorozat 5. kötete már előjegyezhető a kivágható levelezőlap segítségével!

FIGYELEM! A PC-s játékok 1,2. kötete, a Tippek Lexikonja, valamint az Évkönyv'91, '92 és 95 elfogyott, jelenleg nem kapható!

IFABO BUDAPEST 1996

Mi is részt veszünk az IFABO'96 kiállításon, a BNV területén, 1996. április 17-20-ig. Mindenkit szeretettel várunk a 'B' pavilonban (ld. alul az ábrán, a bejárattól balra) ay 1/J standon, az Internet központtal szemben. Rendkívüli akciókkal várjuk olvasóinkat, csak a kiállítás ideje alatt, kedvezményes folyóirat-, könyv-, CD-, és hardver vásár, valamint további meglepetések, pl. mindenki aki a helyszínen előfizet lapunkra, egy CD-t is kap ajándékba...
Érdemes eljönni!



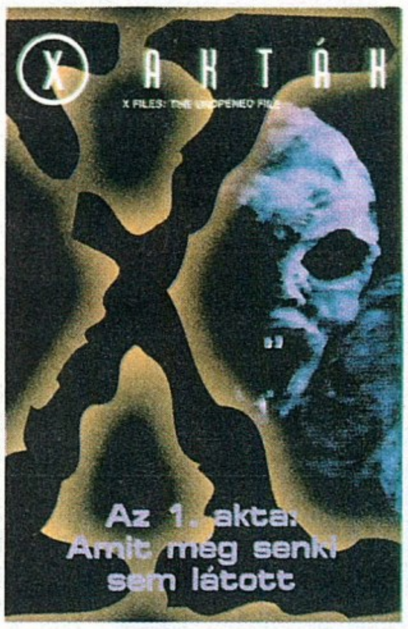
MOZGÓ KÉPEK

Tank Girl / *Intercom*



Idő: 2033, a meteor után. Az igazság tankkal jár és rúzsozza magát. Különleges képvilágú, sodró lendületű "MTV"-s film, mely a kietlen, elsivatagosodott jövőben játszódik, ahol furcsa, félig állat, félig ember lények küzdenek a túlélésért. Egy belevaló lány tankot szerez és így száguldozza be ezt a különös tájat. "Tuti film, tutira beindulsz" tőle!

X-Akták / *Fox Video*



Az 1. akta, amit még senki sem látott.

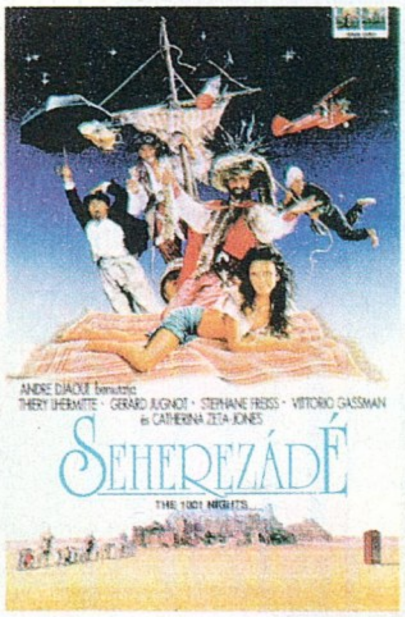
Valaki behatol a Védelmi Minisztériumba, és hozzájut néhány szupertitkos aktához az Ufókkal kapcsolatban. Fox Mulder FBI ügynök gyanút fog. A nyomok a sivatagba vezetnek, ahol évek óta egy földönkívülinek látszó tárgy hever a homokba temetve. Fox nem kér engedélyt főnökétől, csak eltűnik egy időre, hogy fényt derítsen az ügyre. A kormányban azonban valaki ezt nem akarja...

A gorilla délben fürdik / *Odeon*



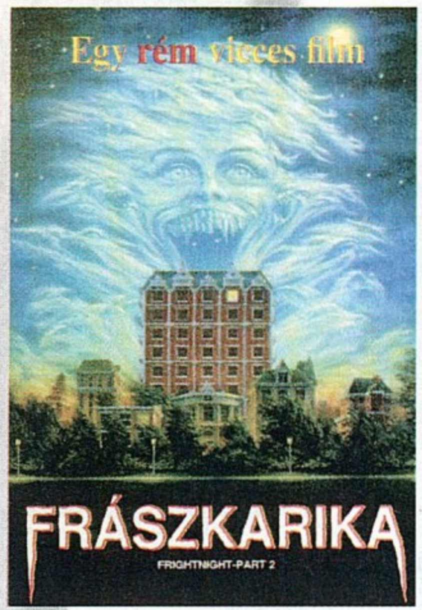
Berlin, a fal ledöntése után. Egyenruhás szovjet tiszt pucolja a hatalmas Lenin szobor bemocskolt fejét, majd bohóckodva nyilatkozik a rádiónak. Viktor Boriszovics csavargókkal verekszik egy nyomortanyán: ő maga is csavargó... Évtizedek múltán Lenin hatalmas szoborkoponyáját elszállítjk Berlinből. Berlin eleste... Lenin ledőlte? A *Gorilla délben fürdik* bukfencező história szatíra esendő emberekkel, akik mégiscsak túlélik a nagybetűs történelmet.

Seherezádé / *Columbia*



A fényességes szultán minden éjjel elveszíti fejét a nagy szerelemben, ilyenkor egy ártatlan leány is elveszít valamit. Azután reggelre kivégzik a választott menyasszonyt. Seherezádé nem kér a dicsőségből, és fejvesztve menekül. Szerencséjére sok férfi hajlandó segíteni a szökését. Aladdin és a dzsinn segítségével motorhoz és fegyverekhez jut. Győz és veszít...

Frászkarika / *Fox Video*



A Rettenthetetlen Vámpírölő, Peter Vincent a tévében hetente tart koporsó- és horror-show-t, ahol figyelmezteti a publikumot, hogy a gonosz nem alszik. Ettől aztán a nézők sem alszanak. Kísértetek pedig nincsenek - győzi meg végül a három éves intenzív terápia Peter barátját, Charley Brewstert. Most már tudja, hogy csak képzelődött, amikor azt hitte, hogy végzett egy vámpírral. A vámpírok királynője szerint viszont ez hülyeség. Ő véresen komolyan veszi az egészet, és rafinált bosszút akar állni bátyja gyilkosán...

Házi szentek / *Flamex*



Joseph Stangelo, a hentes nem csak vevőit köszönti széles mosollyal, hanem kártyás cimboráit is, mivel tudja, hogy ő úgyis nyerni fog. Még feleségére is így tesz szert, s mivel Catherine ragaszkodik a családjához és a hagyományokhoz, hamar megtalálja a helyét ebben a különös szituációban, s rájön hogy egy szeretetre méltó családba csöppent. Catherine gyermeket szül. Lányuk, Theresa felfedezi igazi helyét a családban, s szokatlanul meglepő helyzet alakul ki...





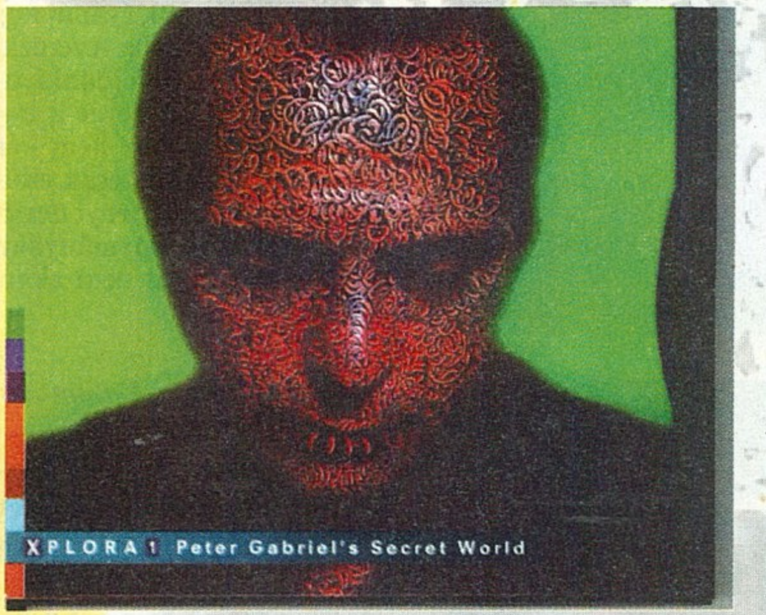
Játék 9

Az itt látható úr alakítja a Préda c. film főszerepét. Ki ő?

A helyes megfejtések beküldői között műsoros videokazettát sorsolunk ki.

WURLITZER Multimédia Cd ajánlat

Ezen az oldalon három nagyon érdekes programot mutatunk be, melyekben az a közös, hogy mindegyik az audió CD-k továbbfejlesztése, multimédiásítása. Az eddigi hang mellé most már képet, filmet, szöveget is kapunk, ami a multimédia legfőbb ismertetőjele.



XPLORA 1 Peter Gabriel's Secret World

Peter Gabriel neve nem ismeretlen a pop szakmában. Nem csak zeneileg, de látványban is fantasztikust tud nyújtani. A huszadik század végi elvárásoknak megfelelően Peter Gabriel előrukkolt egy igazi multimédiás kiadvánnyal, mely képet, hangot szöveget egyaránt tartalmaz, a zenésztől megszokott egyéniséggel, művésziességgel.

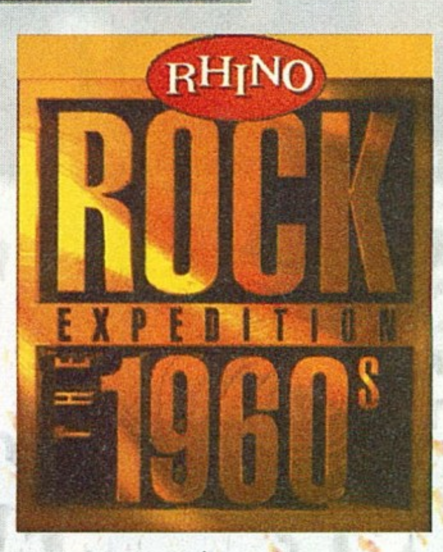
A CD egy része betekintést nyújt a zenészek munkájába egy interaktív film formájában. Felkereshetjük a stúdiósokat, producereket... vagyis a művész összes segítőjét. Interjúk sora mutatja be azt a hatalmas munkát ami egy lemez létrejöttét előzi meg. Helyszínről-helyszínre járhatjuk be *Peter Gabriel* titkos világát, beszélgethetünk e világ minden résztvevőjével.

A multimédia sokféle módon felhasználható például az oktatásban, a szórakoztatásban és jelen esetben a művészetben is, mert a CD második fele egy művészien megalkotott antológia a zenész műveiből szövegekkel, rajzokkal és sok-sok zenével. Megtalálhatóak a CD-n *Gabriel* pályájának főbb állomásai, meghallgathatók legnagyobb slágerei.

A CD tartalmaz még rengeteg apró érdekességet, játékot *Peter Gabriel* titkos világából. Aki fogékony a művész profi zenei világára, az ebben a számítástechnikai környezetbe bujtatott remekműben sem fog csalódni...

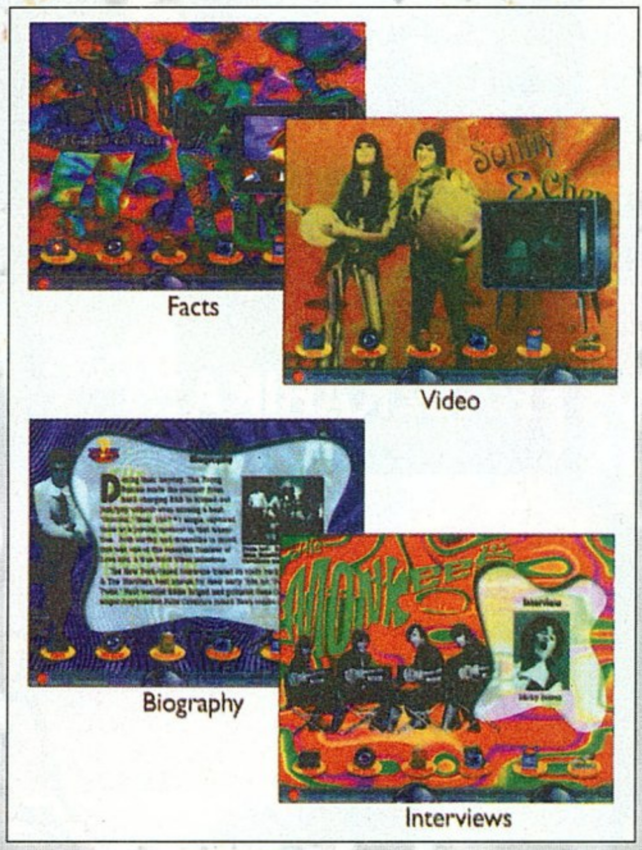
Rock Expedition, the 1960s

A 60-as évek rock korszakába kalauzol el ez a multimédiás kiadvány. A dobozban található egy hang és egy adat CD. A hang CD kellemes nosztalgikus hangulatú rock zenéket tartalmaz, az adat CD viszont ezen sokban túlmutat, bár a zenék ugyanazok, de a körítés az nem mindennapi. A tizenegy zeneszám mellé kapunk tizenegy videoklipet, archív koncertfelvételt, mindegyik előadóval egy-egy eredeti interjút. Elolvashatjuk az előadók történetét, hogy hogyan futottak be, mik voltak pályájuk nagyobb állomásai. A CD tartalmazza az előadók teljes diszkográfiáját. Megtudhatunk érdekes adatokat (triviákat) a zenékről, előadókról. Annyi minden pluszt kapunk, hogy a zene szinte csak másodrangú, de azért ne feledjük a zene nélkül a CD mit sem érne.



A CD-n *Sonny and Cher, Iron Butterfly, The Turtles* és más egyéb híres előadók művei találhatóak. Olyan számokat hallgathatunk meg mint az "*I Got You Babe*" vagy a "*Money, Money*".

Aki szereti a 60-as évek zenéjét, a trapéz nadrágos korszakot, annak melegen ajánlom ezt a kiadványt.


Facts
Video
Biography
Interviews

Soul Expedition the 1960s

A *Soul Expedition* szintén a *Compton's New Media* kiadó terméke mint az előző program, de itt nem a Rock, hanem a Soul zene kerül terítékre.

A tíz előadó között megtalálhatjuk *Wilson Pickett , The Capitols, Sam & Dave, Clarence Carter* és *Otis Redding* nevét is.

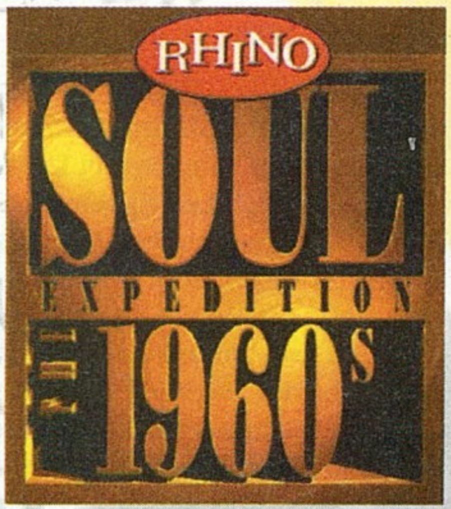
A CD felépítése ugyanaz, mint a rock enciklopédiánál, kivéve hogy itt már megtudhatjuk azt is, mit csinálnak az előadók manapság, foglalkoznak-e zenével vagy esetleg kaszinó tulajdonosok lettek...



A két CD grafika, ötlet és a minőség terén nem hagy kívánnivalót maga után. Az anyag futtatható PC-n, Macintosh-on és meghallgatható audio CD-n is.

A Multimédiás zenei CD-k egyre népszerűbbek. Ma még csak ezt a néhányat tudtuk bemutatni, de holnap már sok száz közül választhatunk, például a *Roling Stones* és az *Aerosmith* is kiadott egyet-egyet. A stílus jó, a zenék jók, a CD-k ára pedig reméljük lefele megy.

Petroff



WURLITZER

Audio Cd ajánlat

WARNER

Heat - filmzene



Ha valaki ismeri a Keresztapa c. film zenéjét, nem fog csalódni ebben sem. A filmzene alkotói között megtalálhatók többek között az U2, Brian Eno, Kronos Quartett is. Az itt ott félelmetes zene kiváló meditációhoz.

The Rentals - return of...



Meghökkentő dolog, ha egy új csapat bemutatkozó albumát máris 'a Rentals visszatérése' címmel jelzi. Jó üzleti fogás, gondolhatnánk, azonban inkább hallgassuk ezt a kicsit új hullámos stílusú muzsikát. Egyszerűen jó!

Terry Ellis - Southern Gal



A Soul zene egyik kiválósága az amerikai En Vogue csapat, melynek 4 nő tagjából Terry az egyik. Úgy gondolta, megmutatja a világnak, lehet egyedül is nagyon jó soul-funky zenét alkotni. Ez sikerült is neki.

EMI

The Beatles - Anthology 2.



A múlt év végén egymást lökdösték Londonban az emberek, hogy a Betales újrakevert, eddig még nem publikált felvételeit is tartalmazó gyűjtemény első részét megvehessék. Az EMI-Quint gondozásában jelent meg most a 2.rész.

Friderika - Elkésett karnevál



Friderika 2. albumának dalai Gerendás Péter szövegeivel készültek. Friderika szép hangja, Péter frappáns szövegei már önmagában fél siker egy jó album létrejöttéhez. Kellemes album, ajánlom mindenki számára.

Rolling Stones - Stripped



Ez a csapat örökmozgó módjára ontja a jobbnál jobb albumokat. Meg sem tudopm számolni hányadik albumjuk jelent meg most. A veterán csapat ezúttal sem vall szégyent, ezt inkább hallgatni kell!

BMG

Taylor Dayne - Greatest Hits



A lágy hangú amerikai énekesnő ezúttal nem új albummal jelentkezett. A BMG gondozásában most eddigi munkásságának összefoglalása jelent meg, az énekesnő legjobb dalait gyűjtve egy korongra. Kellemes...

Waiting to Exhale - filmzene



Igaz az a mondás, hogy egy film aranylemezt terem, és az is, hogy egy jó filmzenei album tömegeket mozgat a moziba, vagy a video elé. Ez az album is ezek közé tartozik, elragadóan vonzó dalok, amik a filmre csábítanak.

Don Henley - Actual Miles



Kaliforniából New York-ba! Na nem ez az úr utazott oda, hanem az Eagles beli sláger énekese ezúttal szólóénekesként többek között New York-ról énekel. Aki egykori slágerét ismeri, most sem fog benne csalódni.

SONY

Dead Man Walking - filmzene



Ez a film is megérdemelte, hogy nagyon jó zenei aláfestést kapjon. A dalokat válogatott előadók prezentálják: Suyanne Vega, Bruce Springsteen, Johnny Cash... Már önmagában ezek a nevek is magukért beszélnek.

The Scarlett Letter - filmzene



A szerelmes dalok kedvelőinek igazi csemege ez az album. A ha nem annyira unalmas esti, esetleg éjszakai órákban ama bizonyos dolog mellé hiányzik valami, akkor ez biztos, hogy megteszi. Próbáljátok ki!

3T - Brotherhood



Hogy mi az a 3T? Nos, Michael Jackson unokaöccseinek így kezdődik a keresztneve: Taj, Taryll, Tito. A legújabb Jackson triót nagybátyjuk fedezte fel, azóta átütő siker a fiatalok között, na persze az USA-ban.

POLYGRAM

Joan Osborne - Relist



Bár ennek a csábító szőkeségű hölgynek Ozzie-hoz semmi köze, mégis egy igen kemény fekete hangzás költözött a torkába, avagy úgy énekel, mint egy született fekete blues énekesnő. Ha nem hiszitek járjatok utána.

Pure Disco



Ez egy valóban igazi, összetéveszthetetlen disco válogatás a '70-es évek nagy disco slágereiből. Olyan ismert előadók sorakoznak fel benne, mint az Abba, Donna Summer, Barry White, Amii Stewart stb.

Stakka Bo - The Great Blonding



A svéd szőke úr leült szintetizátor-hegyei közé, és megalkotta 2. albumát, melyből inkább a XXII. század tűnik elő, mint a mai kor. A gépies zene sci-fi hangzásvilága, felfokozott ritmusa egy valóban más világba kalauzol el.

-kra-

Játék 10

A Gong kiadó 1995-ben jelentette meg egy ismert hazai együttes régóta várt albumát, mely borítója itt látható jobbra. Melyik ez az együttes?

A helyes megfejtések beküldői között három audio kazettát sorsolunk ki.





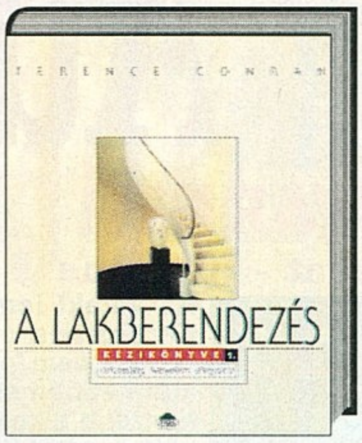
Könyvbarát kulturális magazin 1996. március
Ár: 119 Ft

Az egy éves fennállását ünneplő újság a könyvszerető olvasók és a könyvszakma egyetlen színes lapja. A legfrissebb szám tartalmából: 26 kiadó ajánlja új köteteit; Interjú Novák Andrással; Bertha Bulcsu és Hegedűs Géza jegyzete; Sajdik Ferenc karikatúrája; Ki mit vár Magyar Bálint kultuszminisztertől?; Kiadói, terjesztői és kereskedelmi hírek, információk; Születésnapi köszöntők. A mai könyvdzsungelben biztos és érdekes eligazodást nyújt a KÖNYVBARÁT!



Egely György:
Parajelenségek - Elhallgatott találmányok
K.u.K. Kiadó
Ár: 398 Ft

A kiváló fizikus, aki a parajelenségek legkiválóbb hazai szakértője két írása, amelyeket rövidített változatban már megismerhettek a Rádió és Televízióújság olvasói furcsa és szokatlan képességekről - a kanálhajlítástól a jövőbelátásig, a szellemidézéstől a tárgylebegtetésig -, illetve süllyesztőbe „küldött" kutatásokról és találmányokról szól. Ez utóbbiak megoldhatnák az emberiség legnagyobb gondját: környezetkímélő energiát szolgáltatnának.



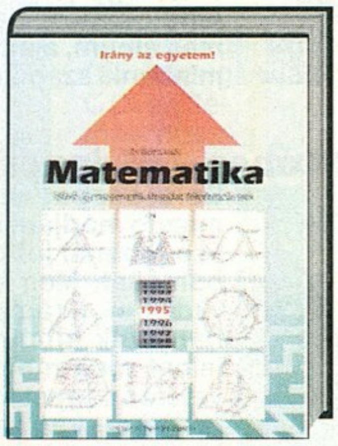
Terence Conran:
A lakberendezés kézikönyve 1.
Park Kiadó
Ár: 3500 Ft

Álmok álma a szép, kényelmes, egyéniségünkhöz illő otthon, ahol szabadon végezhetjük tevékenységünket, ahol kipihenhetjük a külvilág fáradalmait, tanulhatunk, szórakozhatunk, süthetünk-főzhetünk, olvashatunk, tévézhetünk, ahol gyermekeinket szeretetben nevelhetjük, barátainkat vendégül láthatjuk. Ha készületlenül ér bennünket álmunk megvalósulása s ott állunk a négy üres fal között, bizony könnyen elveszíthetjük a fejünket, annyi kérdés szakad ránk...
Terence Conran világhírű angol lakberendező fényképekkel dúsan illusztrált enciklopédiájában minden problémánkra választ ad.



Roger Few:
Veszélyeztetett állatok gyermekenciklopédiája
Hunga-Libri Kiadó
Ár: 2498 Ft

Ez a kiadvány elődeihez hasonlóan gyönyörű és hasznos; ugyanúgy korhatár nélkül olvasható és használható. A benne rejlő ismereteket már gyermekkorban érdemes elsajátítani és megérteni. Gerald Durrel könyveiben találkozhatunk ezekkel az állatokkal, amelyeket most csodás fotókon és rajzokon is megnézhetünk. Sorsuk a felnövekvő nemzedéken is múlik, akik kíváncsi gyermekből tennivágyó felnőtté válhatnak.



Dr. Gerőcs László:
Matematika
Nemzeti Tankönyvkiadó
Ár: 534 Ft + áfa

Gerőcs László új kötetének első része tartalmazza mindazt az elméleti anyagot, amely a középiskolai tananyagból kimarad. A feladatgyűjtemény ismét 240 új feladatot tartalmaz a megoldásokkal együtt. Aki képes ezeket önállóan megoldani, nyugodtan készülhet a tantárgy felvételi vizsgájára.



Dr. Zátonyi Sándor:
Mit kell tudni fizikából...
Nemzeti Tankönyvkiadó
Ár: 713 Ft + áfa

A kötet a fizikai alapismeretek összefoglalója. A legfontosabb képleteket, összefüggéseket is tartalmazza. Kiválóan alkalmas az alapvizsgára, a szakmunkásvizsgára való felkészüléshez. Mindenki számára ajánljuk, aki fizikai ismereteit frissíteni és rendezni szeretné.

MEGRENDELŐLAP

Kódszám	Cím	db	Könyvbarát ár

Összesen:

Neve: ....

Címe: ....

....
Aláírás

Kivágandó és beküldendő az alábbi címre:
Könyvbarát Kft. 1036 Budapest, Galagonya u.2/a
vagy faxon: (1) 188-2120; (1) 168-8267



Petra Michaeli-Achmühle:
Kerti lexikon
Mezőgazda Kiadó
350 oldal
Ár: 2390 Ft

A közel 2000 címszót tartalmazó lexikon olvasói a gazdag utalások nyomán végighaladva választ kaphatnak kertjük tervezésével, építésével, a gyümölcsös- és a zöldségeskert, az évelőágyás, a sziklakert, a kerti tó növényeinek kiválasztásával, betelepítésével, ápolásával kapcsolatban felvetődő kérdéseikre. Ez a könyv azé is, akinek csak egy cserép virága van, és azé is, akinek egy „országnyi" a kertje.



Diák szó-kincs-tár
Dóm Kiadó
144 oldal
Ár: 790 Ft

Újszerű helyesírási segédkönyv! Végre nem kell az általános iskolás gyerekeknek a felnőtteknek szóló vaskos kötetekben „elveszniük", hiszen itt egy igazi segítőtárs, a SZÓ-KINCS-TÁR. Az első részben a diákok színes képek, hangulatos történetek és a hozzájuk tartozó szójegyzékek segítségével ismerkedhetnek meg a szavak jelentésével, használatával, helyes írásmódjukkal s az egyszerűbb fogalmazásokkal. A második rész igazi kincstár: több, mint 10 000 szó helyesírási szótára... mert
EGY DIÁK SEM TUDHAT MINDENT!

R&M COMPUTER

Minőségi R&M számítógépek, alkatrészek és multimédia termékek teljes skálája!

MIXIM



Microsoft
MS DOS 6.22 OEM 4 380 Ft
MS Windows 3.11 OEM 4 380 Ft
MS Windows 95 Hun 16 900 Ft

R&M intel pentium PCI LOCAL BUS

RAM bővítések:
16 MB esetén +23 600 Ft
32 MB esetén +70 800 Ft

Konfiguráció:	540 MB	850MB	1GB	1.2GB
Pentium 75 MHz	114 550 Ft	117 370 Ft	122 370 Ft	126 570 Ft
Pentium 100 MHz	126 550 Ft	129 370 Ft	134 370 Ft	138 570 Ft
Pentium 120 MHz	138 550 Ft	141 370 Ft	148 370 Ft	152 570 Ft
Pentium 133 MHz	152 550 Ft	157 370 Ft	160 370 Ft	164 570 Ft

Alapkonfiguráció: alaplap, 3 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, Intel Triton chipset, Award Plug and Play BIOS, 256kB cache memória, 8 MB RAM (max. 160 MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet.

Microsoft
MS DOS 6.22 OEM 4 380 Ft
MS Windows 3.11 OEM 4 380 Ft
MS Windows 95 Hun 16 900 Ft

R&M AT 486 PCI LOCAL BUS

RAM bővítések:
8 MB esetén +11 800 Ft
16 MB esetén +35 400 Ft

Konfiguráció:	540 MB	850MB	1GB	1.2GB
AT 486 DX2-80 MHz	80 500 Ft	83 300 Ft	88 300 Ft	92 500 Ft
AT 486 DX4-100 MHz	84 500 Ft	87 300 Ft	92 300 Ft	97 500 Ft
AT 486 DX4-120 MHz	87 500 Ft	90 300 Ft	95 300 Ft	100 500 Ft
AT 5x86-133 MHz	89 500 Ft	92 340 Ft	97 340 Ft	101 540 Ft



Alapkonfiguráció: alaplap, 2 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, SIS chipset, Award Plug and Play BIOS, 256kB cache memória, 4 MB RAM (max. 128 MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet.

Faxmodemek

1114 belső, 14400 bps	13 495 Ft
1114 külső, 14400 bps	16 495 Ft
1128 belső, 28800 bps	27 900 Ft
1128 külső, 14400 bps	29 900 Ft



Monitorok

14" mono SVGA	12 900 Ft
Datas 14" color SVGA NI,LR	35 800 Ft
GVC 14" color SVGA NI,LR	36 590 Ft
GVC 15" color SVGA NI,LR	49 900 Ft
GVC 17" color SVGA NI,LR	89 900 Ft



Mouse, joystick

AGM 600 mouse+pad	1 250 Ft
Logitech MM-30 OEM mouse	2 400 Ft
Microsoft OEM mouse	3 280 Ft
Trackball (notebookhoz)	1 900 Ft
Quickshot-191 gamepad	1 900 Ft
Quickshot-123 Warrior-5 joystick	1 790

A felsorolt árak az általános forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

Üzlet és szerviz: 1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Telefon: 217-8762, fax: 218-5099
Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36., Telefon/fax: 210-2800